5

6F. MENSUEL

BELGIQUE 50 FB/CANADA 1,25$/SUISSE 4 FS

joker

pour jouer seul ou en famille

ET VOICI... DES ENIGMES!
DES ASTUCES! DES MOTS CROISES!
DES JEUX A FABRIQUER!...ETC...ETC..

84 pages

Dominique

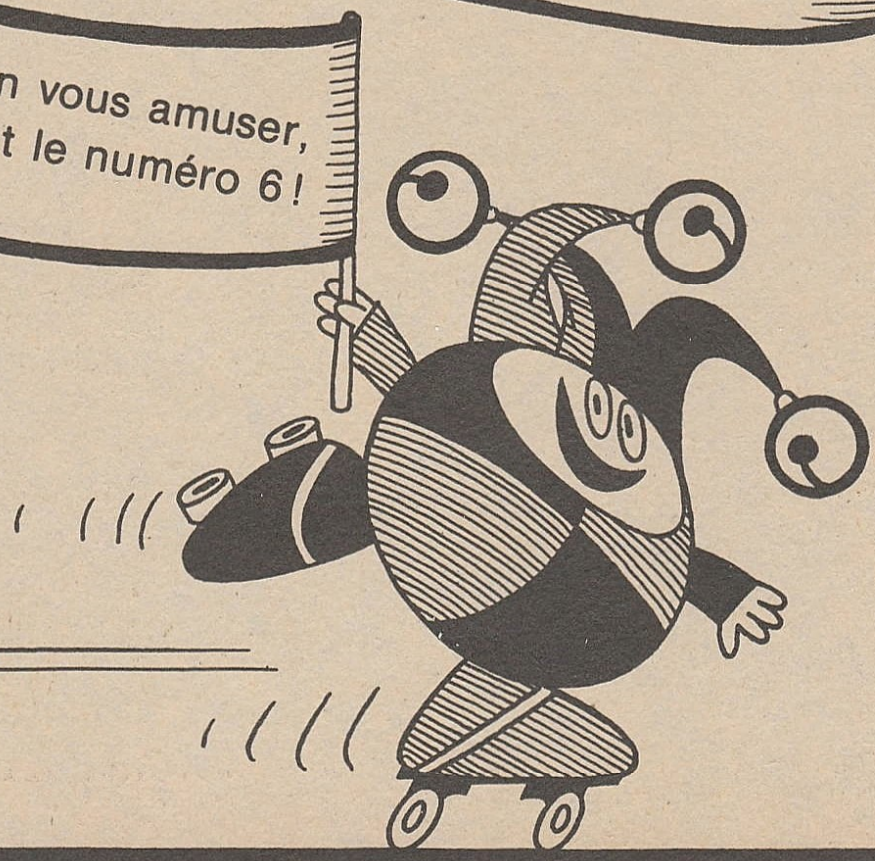
Je vous ai préparé dans ce numéro....

des jeux avec de mystérieux amis... pages 11.12.13
des mots croisés... pages 14.15 et 57

des Astuces en vrac... pages 29.30 et 31
deux concours... pages 34 et 67
des énigmes policières... pages 16,17, 24,25, 32,33, 52,53, 58,59

des jeux pour jouer à deux... pages 43 à 46
des histoires drôles !!! etc... etc...

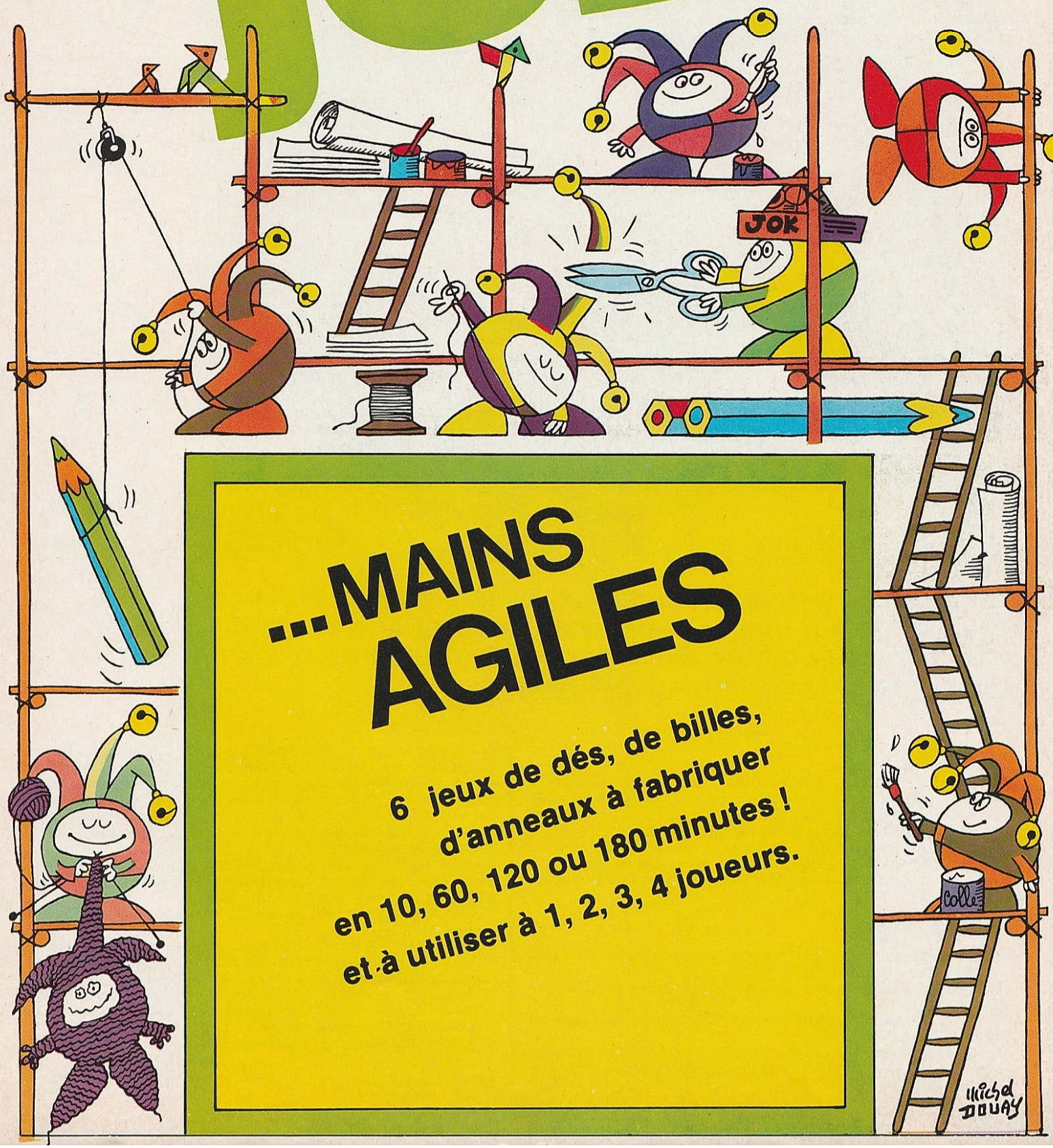
de quoi bien vous amuser,
en attendant le numéro 6 !



M. D.

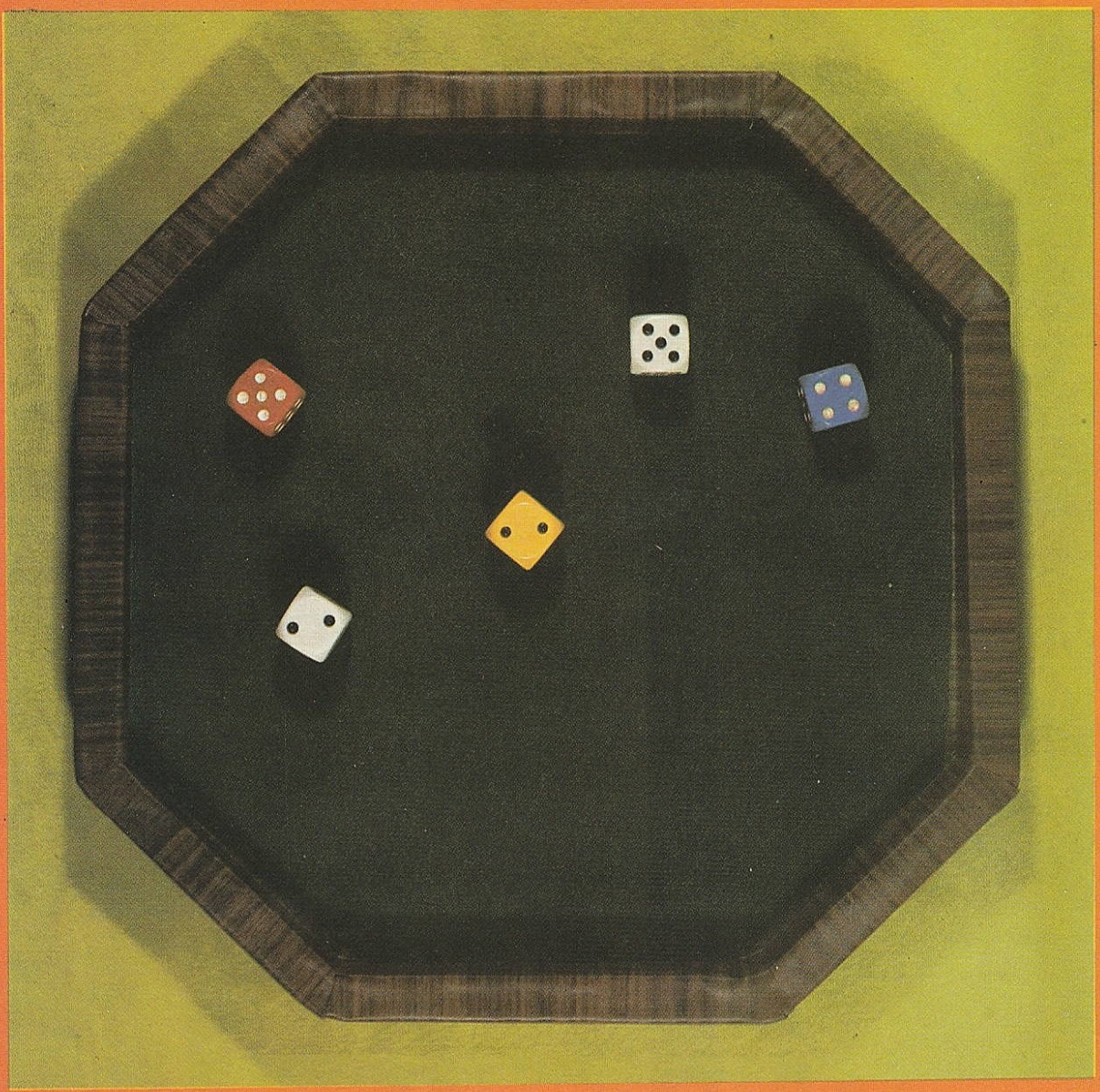
ET LES SOLUTIONS PAGES 72-73

jok...



...MAINS AGILES

6 jeux de dés, de billes, d'anneaux à fabriquer en 10, 60, 120 ou 180 minutes ! et à utiliser à 1, 2, 3, 4 joueurs.



PISTE DE DÉS

En général, une piste de dés est ronde. Mais comme nous l'avons voulue très robuste et en bois, et que l'arrondi du tour offre d'énormes difficultés, nous vous proposons une piste originale en forme d'octogone !

MATÉRIEL

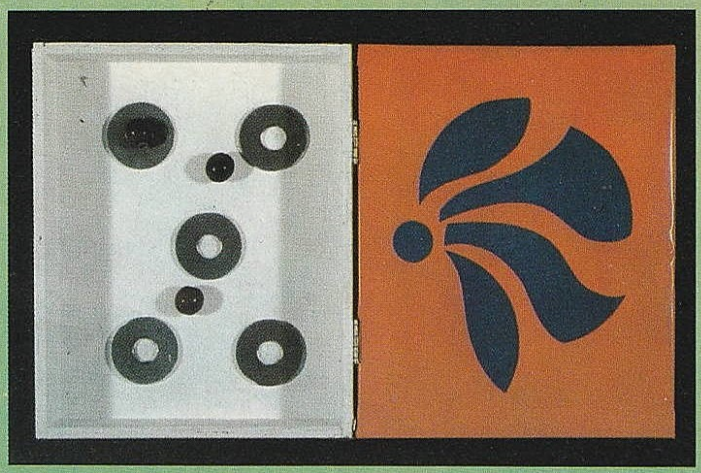
— 30 cm sur 30 de contreplaqué ou d'isorel (35 si vous voulez la piste grand modèle. Recalculez alors les autres mesures)
— 1 mètre de tasseau de 2 cm sur 13 mm
— 45 cm d'adhésif façon bois, clair ou foncé
— 30 cm de feutrine adhésive verte
— des pointes, un marteau, une scie, du papier de verre ; une règle et un crayon pour dessiner l'octogone, un peu de papier calque.

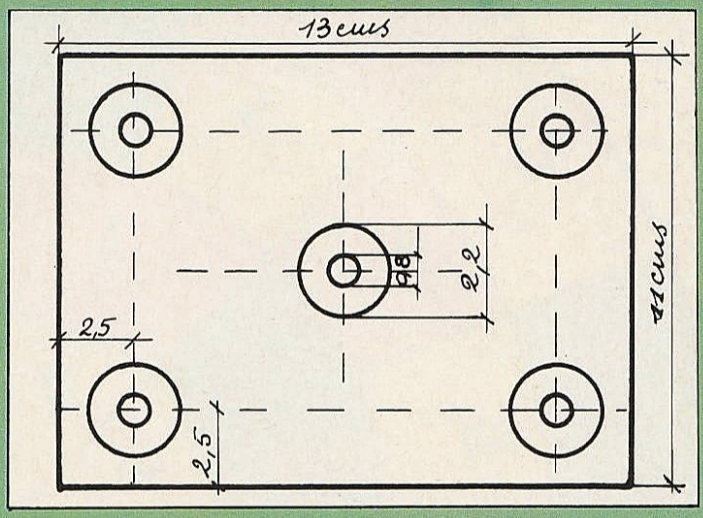
RÉALISATION

1. Commencez par tracer l'octogone sur le carré de base, comme le montre le croquis 1
2. Sciez les parties hachurées, poncez les traits de scie au papier de verre
3. Sciez le tasseau en 4 morceaux de 9 cm, et 4 morceaux de 13 cm. Poncez également.
4. Posez les tasseaux sur les côtés de l'octogone et fixez-les avec les pointes (2). Si ce travail vous effraie, il existe de très bonnes colles à bois.
5. Recouvrez avec l'adhésif. Pour le bord, c'est un peu délicat : coupez une bande de 7 cm 5 de hauteur, posez-la sur le bord extérieur du plateau de telle sorte qu'elle dépasse, vers le dessous, de 1 cm. Ouvrez des fentes à chaque angle, repliez par-dessous (3). Sur le dessus, ouvrez de même des fentes (4), repliez sur chaque tasseau, puis à l'intérieur. Faites une fente en A et B, et appliquez sur le fond (5). Lissez bien. Il faut deux fois la largeur de l'adhésif, plus un petit morceau, pour faire le tour. Avant de couper ce dernier morceau, découpez dans l'adhésif restant la forme du dessous du plateau.
6. Une fois le tour garni, posez le dessous, toujours en appuyant bien.
7. Relevez sur un papier calque la forme exacte de l'octogone intérieur de la piste (6) il peut, en effet, n'être pas parfaitement régulier, surtout si vous avez cloué les tasseaux.
8. Reportez ce dessin sur l'adhésif, coupez et posez, mais faites un essai avant d'ôter le papier de protection, pour être sûr que le collage sera exact.
9. Lissez et... essayez la piste de dés.

G. PLOQUIN

le solitaire à rondelles





Le jeu consiste à placer 3 perles dans les cavités des 3 rondelles.
On joue seul ou à plusieurs. Dans ce dernier cas, on chronomètrera le temps mis par chaque joueur pour réussir cet exploit. Le plus rapide aura gagné.

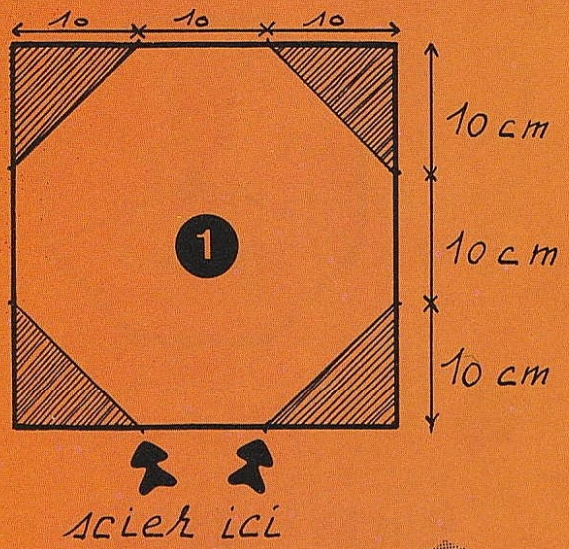
MATERIEL

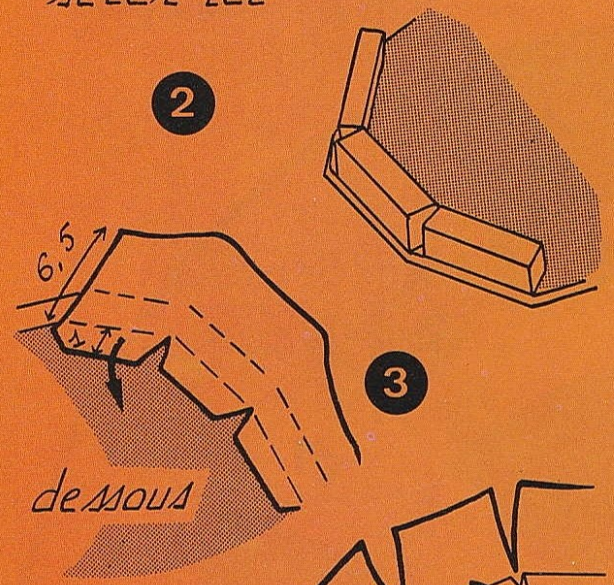
1 boîte en bois (à cigares ou autre)
5 rondelles de plomb, de 22 mm de diamètre extérieur et 8 mm de diamètre intérieur, De la colle plastique.
3 perles de bois de 9 mm de diamètre.
De la peinture blanc mat, 1 pinceau.
Du plastique adhésif orange et bleu.

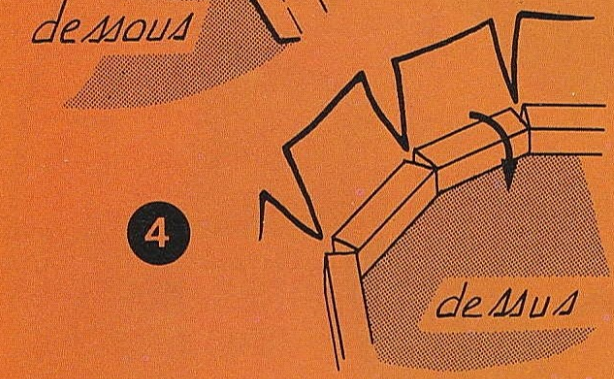
REALISATION

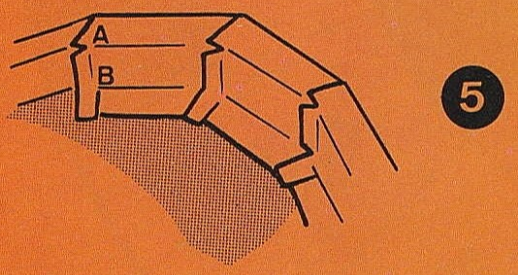
Peindre l'intérieur de la boîte (sauf couvercle) en blanc-mat.
Coller sur le fond une rondelle de plomb disposée au centre et quatre rondelles placées à 2,5 cm des bords.
Habiller le couvercle (2 faces) et les parties verticales extérieures en plastique adhésif orange. Décorer les faces du couvercles avec des éléments de cercle.
Poser les 3 billes dans la boîte.

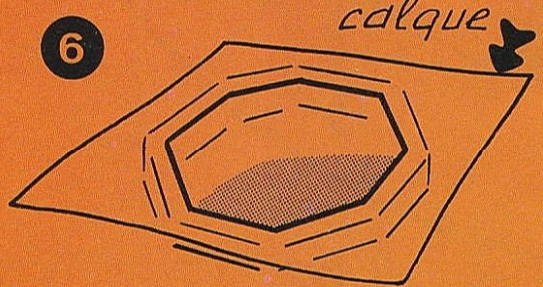
N. DUFOUR











LE ROUGAUBLEU

Découper les 2 totons et les coller sur un carton mince. Les percer au centre et enfiler dans chaque trou une allumette épointée.

RÈGLE DU JEU :

Ce jeu est basé sur les couleurs :
L'ORANGE est formé de rouge et de jaune
LE VERT de bleu et de jaune.

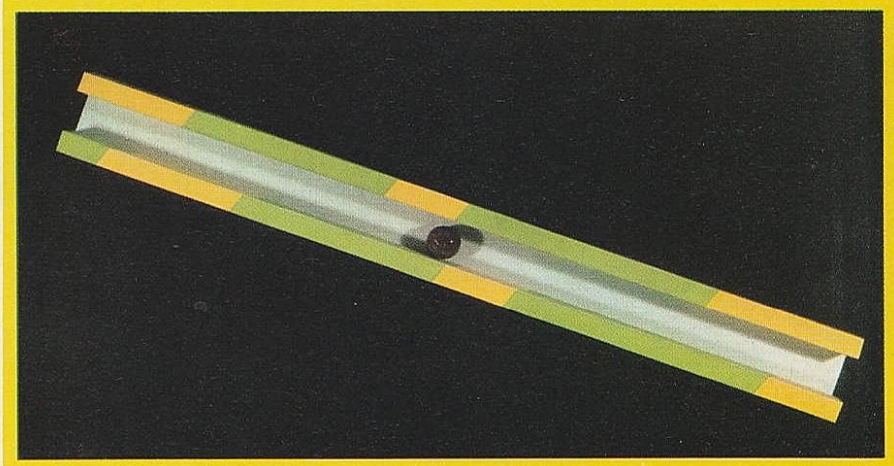
Chaque joueur reçoit 20 pions et choisit une couleur, bleu ou rouge. Chacun à son tour joue avec les 2 totons, l'un indique les nombres, l'autre la couleur.
Le joueur bleu sort 7 par exemple, en vert, il a le droit de poser deux pions sur jaune et bleu, soit 3 et 4, 5 et 2, 6 et 1. Mais si le toton tombe sur orange, il ne marque que sur jaune, et avec un seul pion.

De même, le joueur rouge peut marquer en rouge et jaune s'il sort orange, mais en jaune seulement s'il sort vert.
Dans le cas où le nombre voulu n'est plus libre en jaune, si on avait le droit de marquer sur sa couleur et le jaune, on ne marque que sur sa couleur, mais avec un seul pion.
Si le nombre n'est plus libre ni en jaune, ni sur sa couleur, on passe.

Le premier joueur à s'être débarassé des 20 pions a gagné. L'intérêt est donc de s'en débarasser le plus vite possible, autant que la couleur amenée par le toton le permet. Au bout d'un moment, certains nombres ne sont plus libres, ni en jaune, ni dans la couleur du joueur : il faut donc de l'astucè et de l'attention pour bien repérer les nombres libres.

G. PLOQUIN

LA REGLE A BILLES



Chaque joueur possède une règle et une bille. En inclinant la règle de droite à gauche, puis de gauche à droite, il doit faire plusieurs aller et retour sans faire tomber la bille. Celui qui compte le plus de trajets est gagnant.

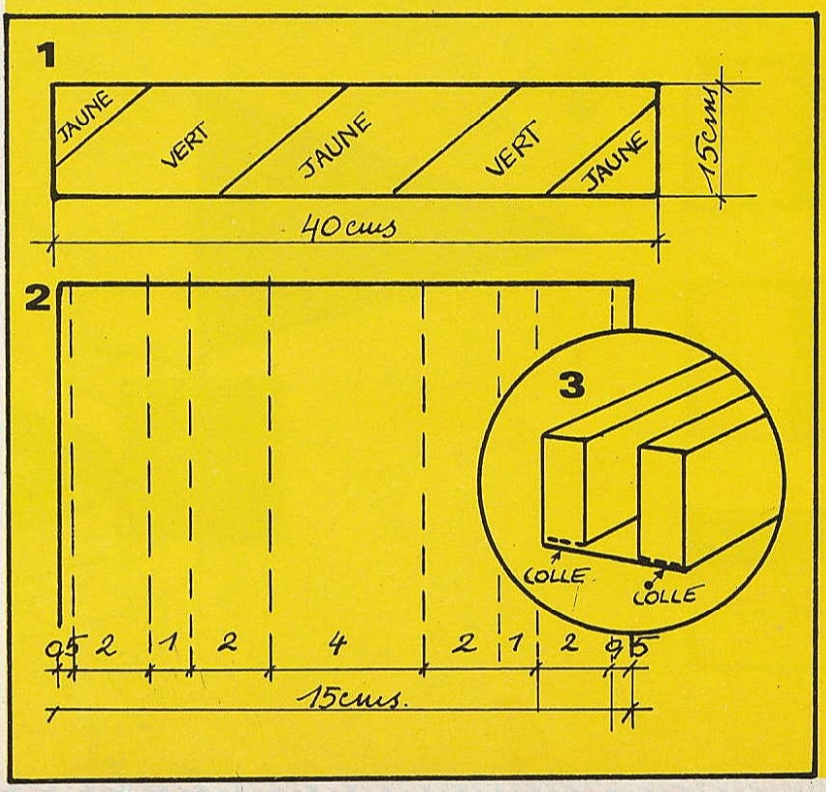
MATÉRIEL

Un rectangle de carton (papier canson fort ou bristol) de 40 cm sur 15 cm.
Un stylet, une règle, un crayon, de la colle,
De la gouache jaune et verte.
Une bille.

RÉALISATION

En suivant le modèle, tracer des bandes verticales de 0,5 cm, 2 cm, 1 cm, 2 cm, 4 cm, 2 cm, 1 cm, 2 cm et 0,5 cm sur le carton.
Avec la pointe du stylet, entailler TRES LEGEREMENT les droites, pour faciliter le pliage. Amorcer le pliage sans coller.
Décorer la règle avec de la gouache ; bandes obliques jaunes et vertes.
Plier et coller les bandes de 0,5 cm sur la bande de 4 cm (voir croquis). Laisser sécher.
Mettre en place une bille dans la rainure de la règle.

N. DUFOUR



JEU DU SLALOM

Le jeu consiste à descendre la piste en passant par les portes noires, et à arriver le premier sur la case verte.

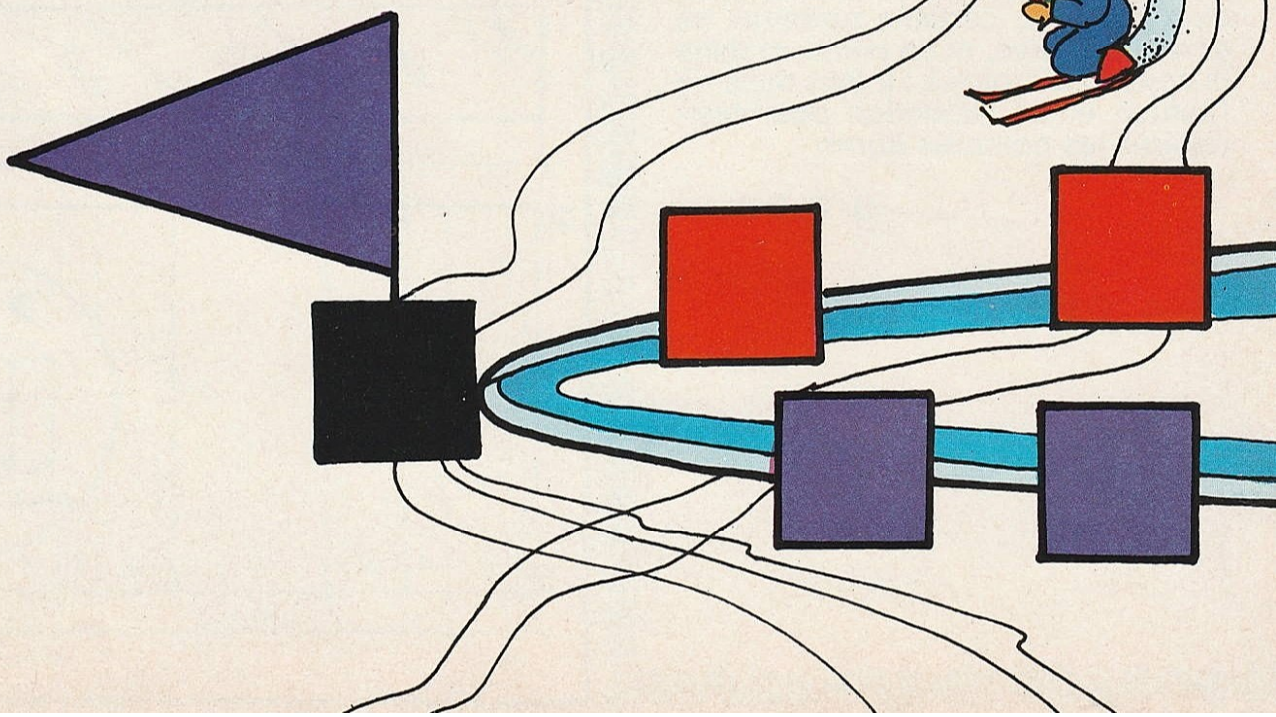
MATERIEL

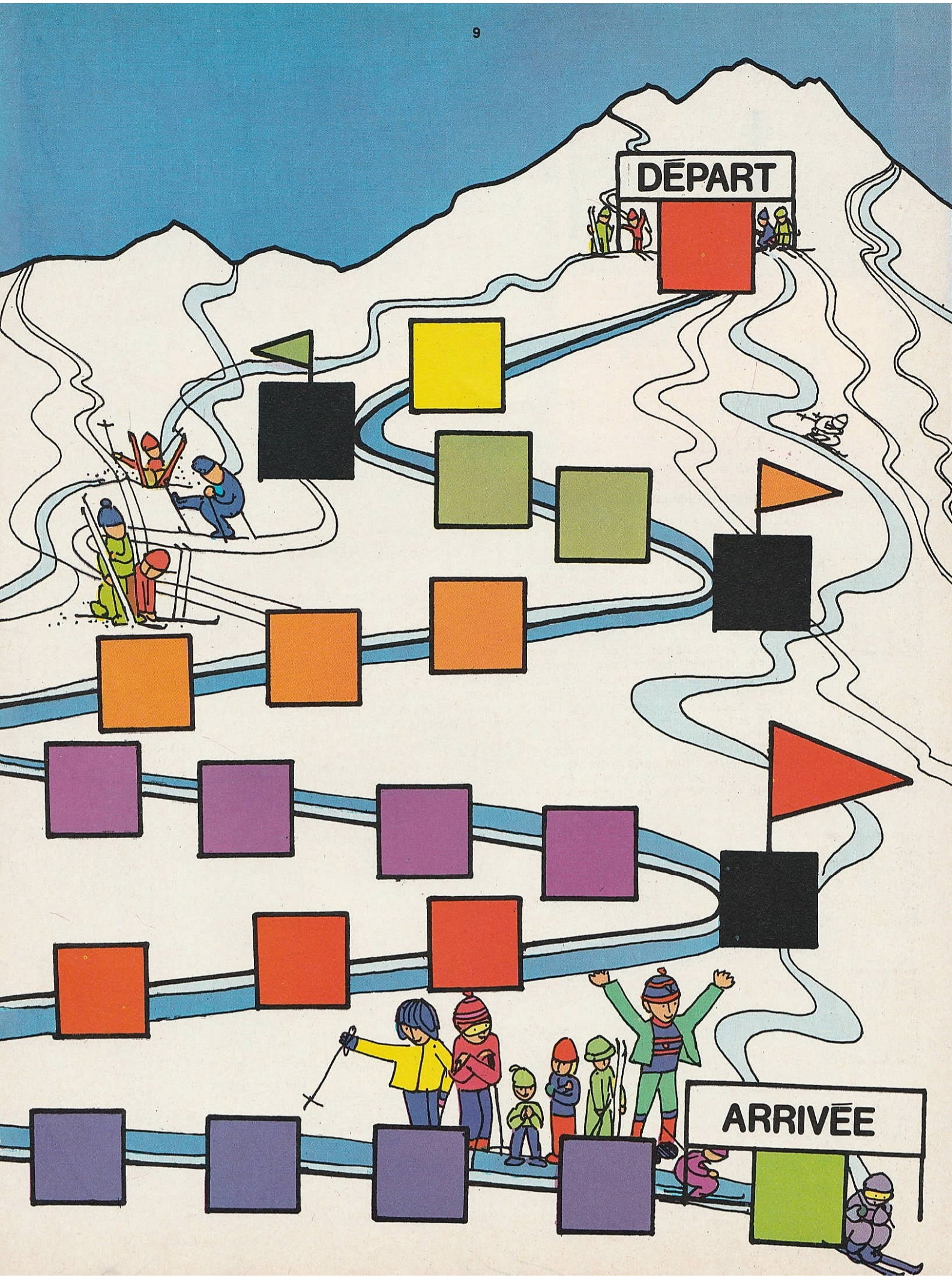
Il est très simple : un dé et 5 carrés de cartons aux dimensions des drapeaux dessinés sur cette page. Si vous ne voulez pas couper dans JOKER, vous les redessinez sur les cartons.

REGLE DU JEU

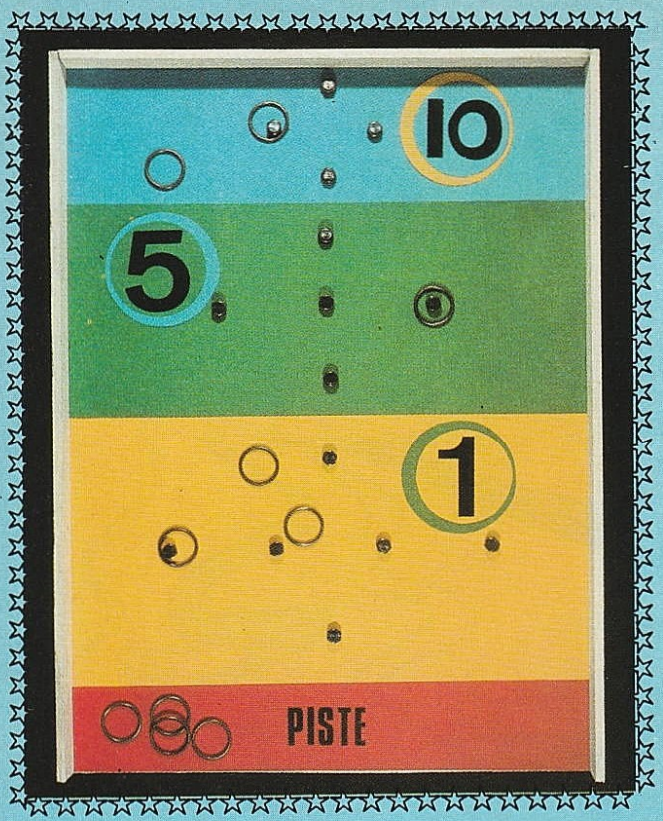
Les joueurs prennent un ou 2 dossards suivant le nombre de participants. Les dossards représentent les pays en course.
On tire au sort celui qui partira en premier.
Le premier participant lance le dé : Ex. le drapeau suisse commence. Il se place sur le carré rouge indiquant le départ. Il tire le chiffre 3 avec le dé ; il place son dossard sur le carré correspondant à la 3e case : il a passé la 1re porte. C'est alors au 2e participant à partir. Il lance le dé : si il tire aussi un 3 il se place sur la case en obligeant le 1er participant à retourner au carré de départ, car le joueur qui tombe sur une case où se trouve déjà un participant, déloge celui-ci et l'oblige à repartir au carré de départ, en prenant sa place.
Une autre difficulté : les portes. Il faut que les participants passent entre les portes indiquées par un carré noir avec un fanion au-dessus ; le slalomeur tombe sur un carré noir, il retourne au carré de départ, et c'est au tour du joueur suivant. La dernière difficulté consiste à finir exactement sur le carré vert de l'arrivée. Ex. : L'Italie domine dans la descente, le slalomeur se trouve sur le 3e carré violet dans le dernier tronçon ; pour gagner il faut qu'il fasse un 4 avec le dé. S'il fait un 5 ou un 6 il doit repartir au carré de départ.
Le slalomeur qui fait une descente en arrivant le 1er sur la case « Arrivée » a gagné.

Un jeu d'Elisabeth BAULIG




DÉPART
ARRIVÉE

LES ANNEAUX SAUTEURS



REGLE DU JEU

Le jeu peut se jouer seul ou à plusieurs. Chaque joueur possède 5 anneaux. Il doit, à l'aide du sixième anneau, faire sauter chaque anneau, de telle sorte que celui-ci retombe sur un écrou (l'écrou étant pris dans le vide de l'anneau). Il additionne alors les points obtenus. Gagne celui qui aura le plus de points.

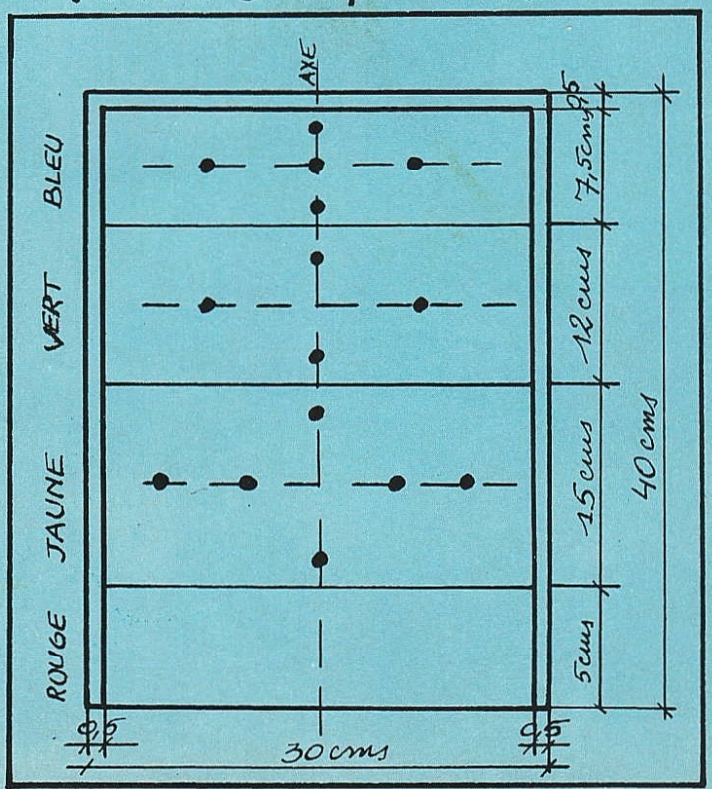
MATERIEL

Un rectangle en aggloméré, de 40 cm sur 30 cm (épaisseur 10 mm)
Des lattes de balsa :
2 lattes de 40 cm de longueur sur 2 cm de largeur et 0,5 cm d'épaisseur.
1 latte de 29 cm de longueur, sur les mêmes largeur et épaisseur.
De la colle
De la peinture blanche, mat, un pinceau
Des feuilles de papier canson de couleur :
Feuille rouge : 29 cm sur 5 cm
Feuille jaune : 29 cm sur 15 cm
Feuille verte : 29 cm sur 12 cm
Feuille bleue : 29 cm sur 7,5 cm
Quelques disques de même couleur :
1 disque de 6 cm et 5 cm de diamètre, en papier bleu, vert et jaune
15 écrous de 8 mm de diamètre extérieur
15 clous de tapissier de 10 mm. Un marteau
Des chiffres autocollants : 1, 5, 10
Des lettres pour former le mot « PISTE »
6 anneaux de rideau

REALISATION

Coller sur les bords du support des lattes de balsa (sur la tranche) de façon à créer, sur trois côtés, un rebord de 2 cm de hauteur
Peindre les lattes et le panneau en blanc
Coller sur le panneau les bandes de couleur, dans l'ordre indiqué sur le croquis
Coller les disques et poser les lettres et chiffres autocollants
Placer les écrous et les fixer par un clou planté en leur centre.

. shéma explicatif .



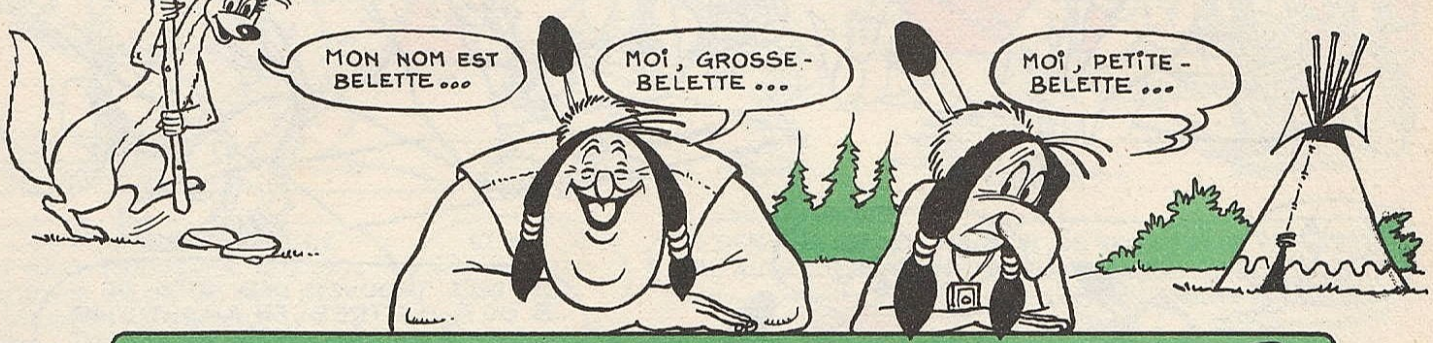
N. DUFOUR

jok

JEUX

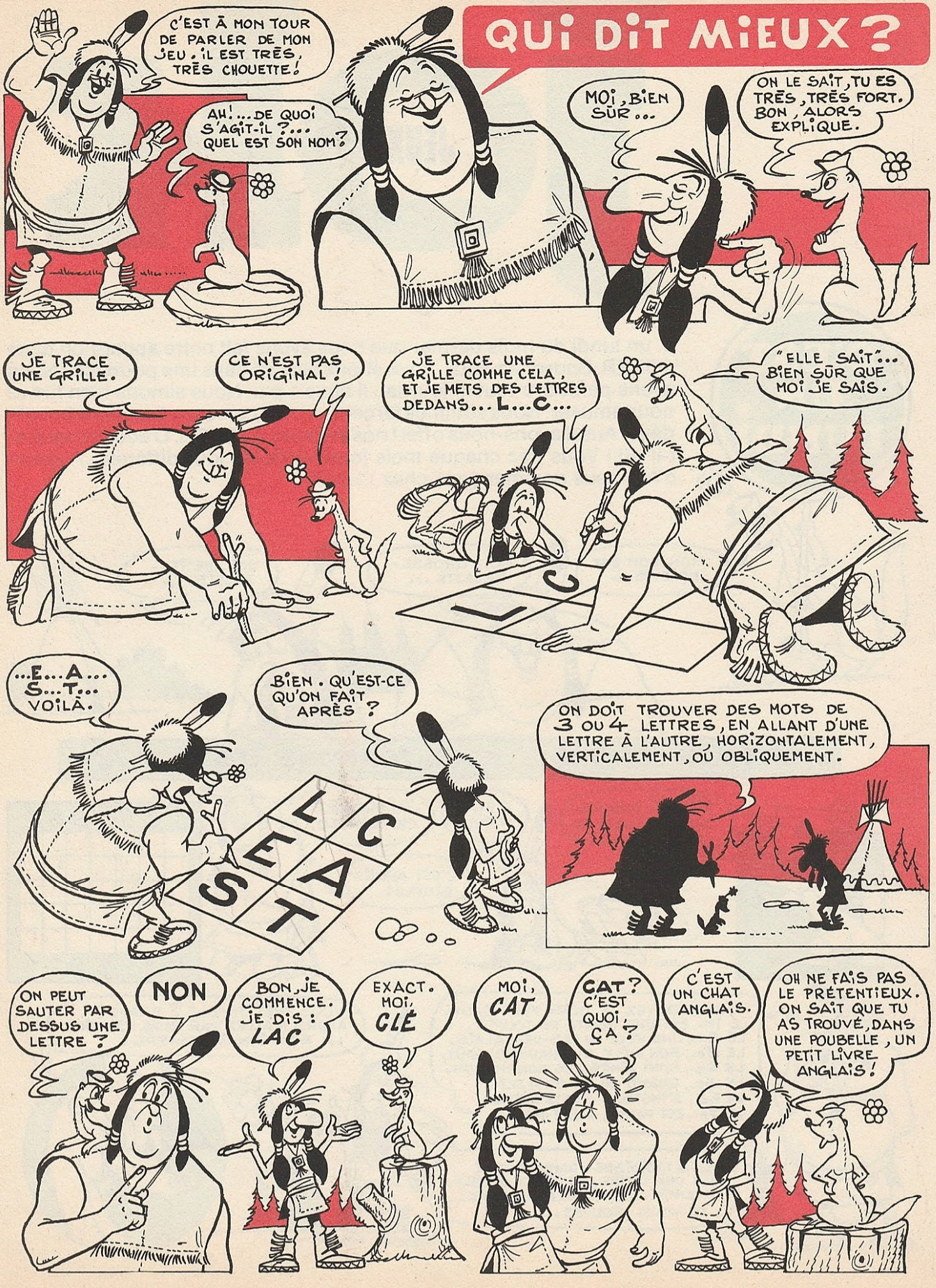
C'EST UN LUNDI

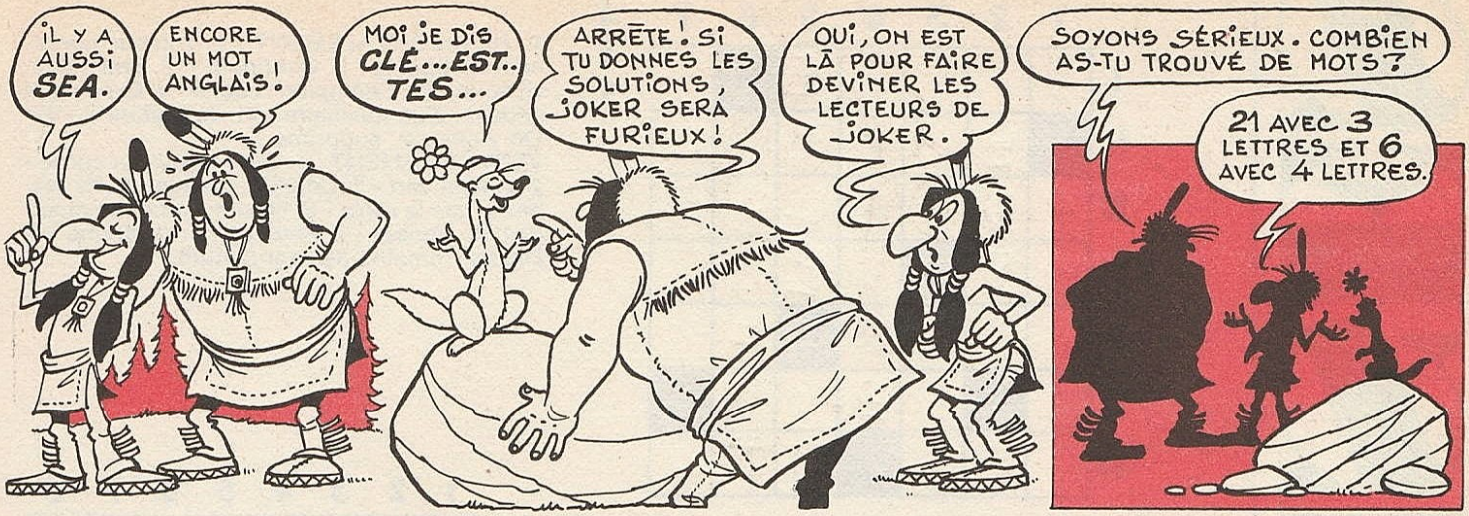
... un lundi du mois dernier que nous avons fait notre apparition dans JOKER. Souvenez-vous, nous étions cachés dans une poubelle ! Nous avons parcouru tout le journal. Il nous a plu. Nous aimons bien rire et nous amuser. Nous sommes farceurs et nos cerveaux bouillonnent d'idées. Aussi avons-nous offert nos services à JOKER. D'accord nous a-t-il dit ! Vous irez chaque mois jouer dans un jour différent. Aujourd'hui nous commençons chez LUNDI !

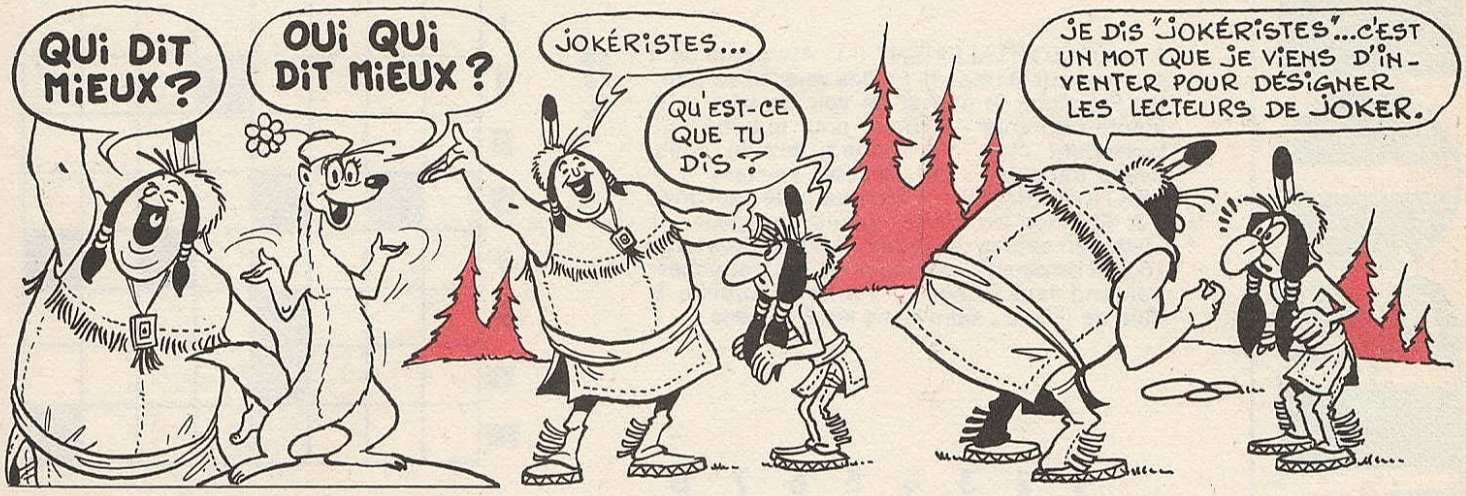


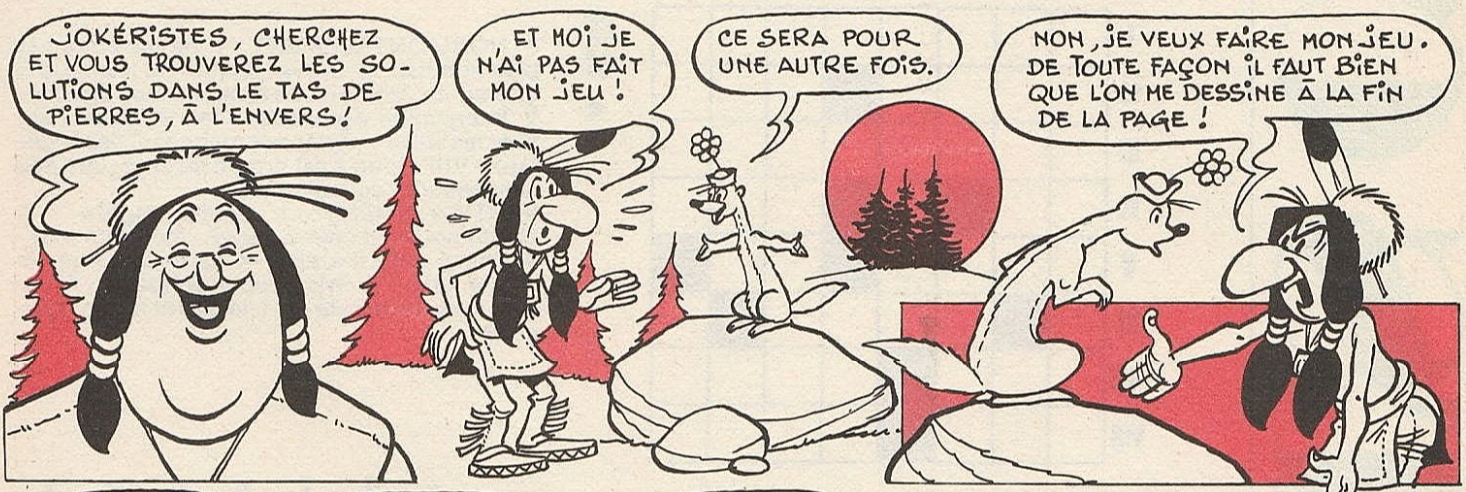
... ET TOUS LES TROIS NOUS FORMONS LES ..... ?

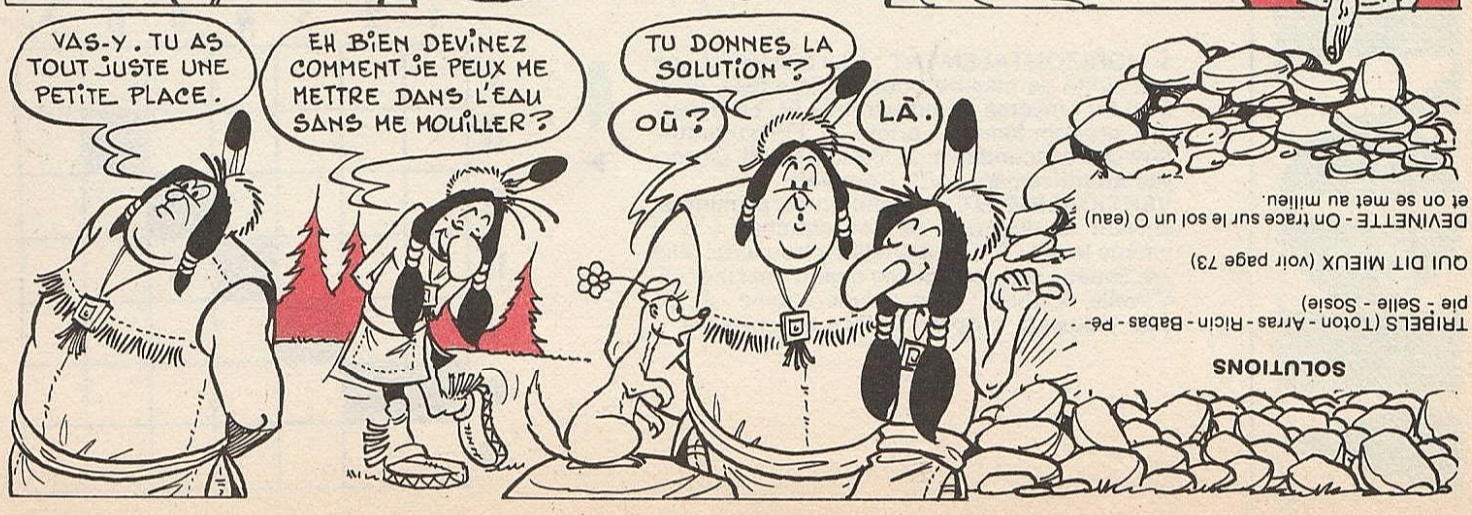
QUI DIT MIEUX ?











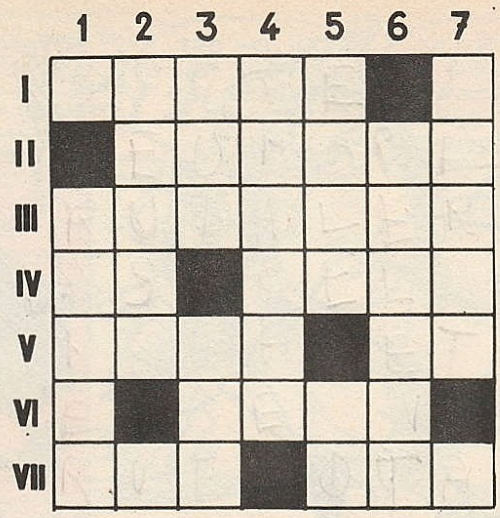
SOLUTIONS

TRIBELS (Toton - Arras - Ricin - Babas - Pépie - Selle - Sosie)

QUI DIT MIEUX (voir page 73)

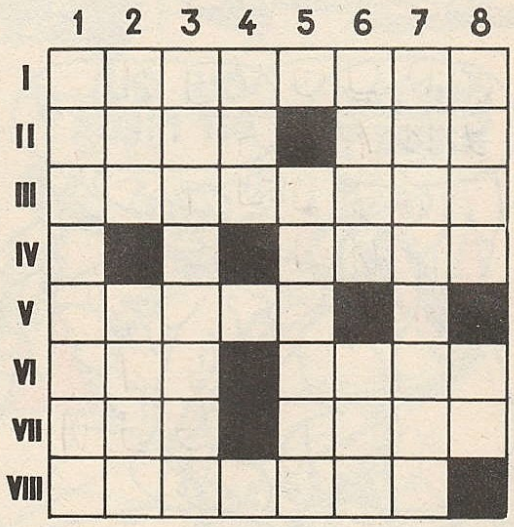
DEVINETTE - On trace sur le sol un O (eau) et on se met au milieu.

MOTS CROISÉS



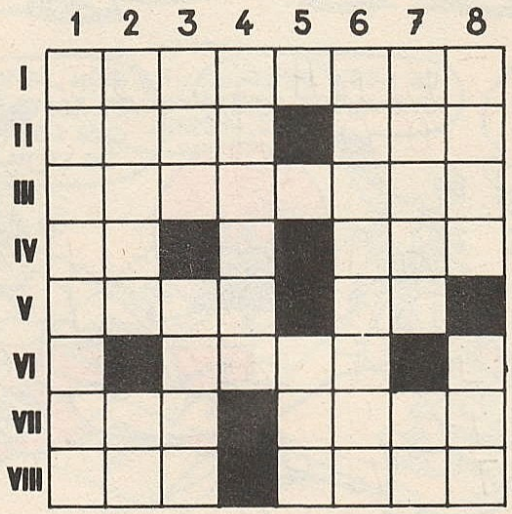
1

1. HORIZONTALEMENT : I. Tumeur contenant un liquide - II. Continent - III. Briller d'un vif éclat - IV. Champion ; caché - V. Exprime le dédain ; d'un auxiliaire - VI. Ile bretonne - VII. On y circule ; supprima.
VERTICALEMENT : 1. User jusqu'à la corde - 2. Chêne vert - 3. Connut ; fatigue - 4. Ne respecte pas la règle - 5. Dieu du vent ; fut changée en génisse - 6. Perdent leur épiderme - 7. Déesse romaine de l'agriculture.



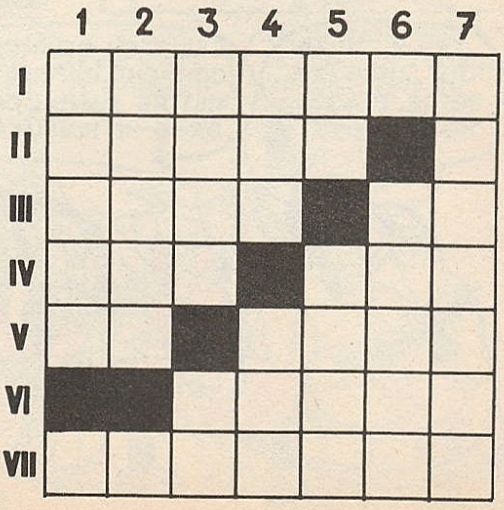
2

2. HORIZONTALEMENT : I. Abondamment pourvus sur la tête - II. Fit des vers ; allez latin - III. Empêche le cheval de voir de côté - IV. Plante odorante - V. Boire pour le bébé - VI. Possèdent ; choc - VII. Venue au monde ; petite rivière française - VIII. Répétée souvent.
VERTICALEMENT : 1. Morceaux de pain grillé - 2. Enfonce les pavés ; grand voyageur - 3. Mettre en petites parcelles - 4. Vallée très large - 5. Vol de peu d'importance - 6. Pour attacher ; s'entend dans l'arène - 7. Partie de l'oreille - 8. Ville de l'Orne ; saint dans les Pyrénées.



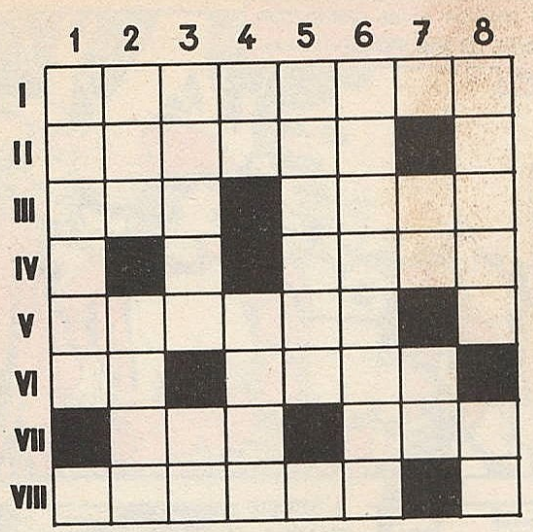
3

3. HORIZONTALEMENT : I. Sa mémoire est bien connue - II. Broyé ; relatif - III. Il aime grignoter - IV. Moitié d'une roue ; mesure agraire - V. Interjection vigoureuse ; île - VI. Bière - VII. Vide les villes ; myriapode mangeant des végétaux - VIII. Doublé est propre au chat ; titre des descendants de Mahomet.
VERTICALEMENT : 1. Oiseau rapace - 2. Corde pour attacher la vache ; moitié de tout - 3. Choisi ; ville d'Arabie - 4. Os de la jambe - 5. Vieille amie - 6. Prison pour poissons - 7. Léser ; mesure céleste - 8. L'image et le son ; berceau.

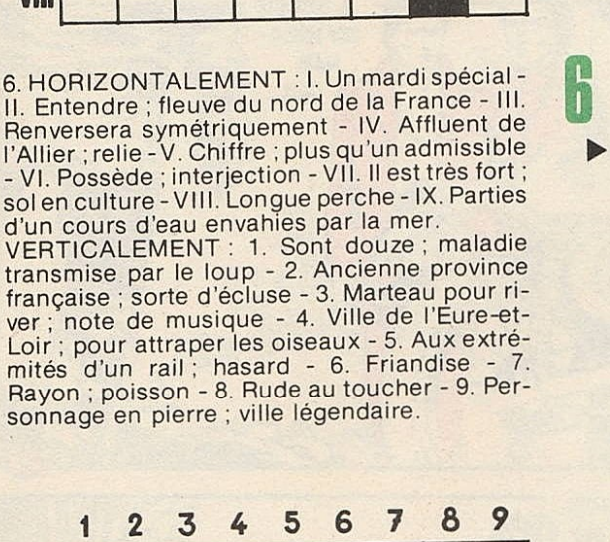


4

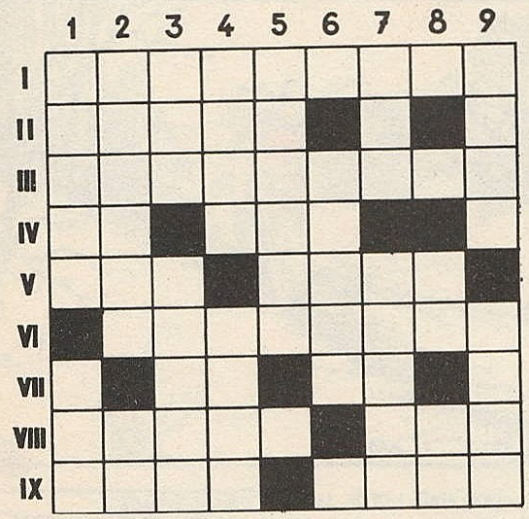
4. HORIZONTALEMENT : I. Le bibi en est une - II. Unité de mesure pour les liquides - III. A trop bu ; inversé démonstratif - IV. En désordre, prénom féminin ; prière - V. Fin d'infinitif ; titre des descendants de Mahomet - VI. Observée attentivement - VII. Complets.
VERTICALEMENT : 1. Fend un corps minéral suivant la direction de ses couches - 2. Il amène le gel - 3. Les chenêts s'y trouvent ; relie - 4. Espace vert ; se courbe quand il est mûr - 5. Voyelle doublée ; plus qu'une copine - 6. Le sale y devient propre - 7. Plus que blessés.



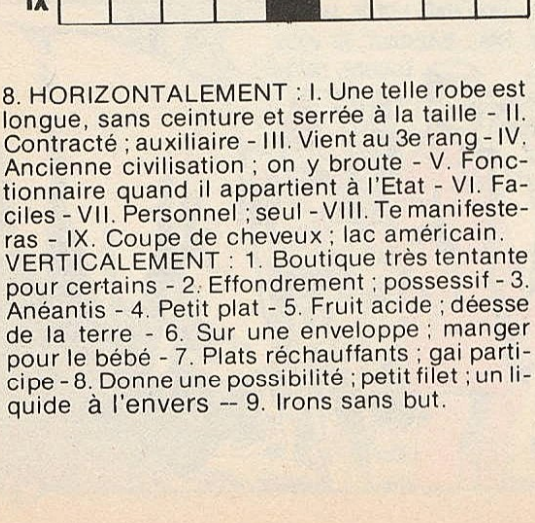
5. HORIZONTALEMENT : I. Signe du zodiaque - II. A pour résultat de faire sortir un liquide - III. Planche de bois ; greffe - IV. Au-dessus de nos têtes - V. Dos d'âne - VI. Conjonction ; né de - VII. Roue en forme de gorge ; évite une énumération - VIII. Usai à une roue en pierre.
VERTICALEMENT : 1. Groupe de vers offrant un sens complet - 2. De douleur ou de joie ; le feu y a sa place - 3. Endroit de repos ; possédé - 4. Forme de rire ; partie superficielle de l'écorce terrestre - 5. Net - 6. Fleuve sibérien - 7. Règle double ; note - 8. Chants ; démonstratif.



6. HORIZONTALEMENT : I. Un mardi spécial - II. Entendre ; fleuve du nord de la France - III. Renversera symétriquement - IV. Affluent de l'Allier ; relie - V. Chiffre ; plus qu'un admissible - VI. Possède ; interjection - VII. Il est très fort ; sol en culture - VIII. Longue perche - IX. Parties d'un cours d'eau envahies par la mer.
VERTICALEMENT : 1. Sont douze ; maladie transmise par le loup - 2. Ancienne province française ; sorte d'écluse - 3. Marteau pour river ; note de musique - 4. Ville de l'Eure-et-Loir ; pour attraper les oiseaux - 5. Aux extrémités d'un rail ; hasard - 6. Friandise - 7. Rayon ; poisson - 8. Rude au toucher - 9. Personnage en pierre ; ville légendaire.



7. HORIZONTALEMENT : I. Viscères abdominaux - II. Cache - III. Privation de liberté - IV. Pronom renversé ; roi d'Israël - V. Indique que le texte cité est exact ; auxiliaire - VI. Détruisent le sol - VII. Deux romain ; sans vêtements - VIII. Fatiguée ; gêne le coiffeur - IX. Affaiblie ; tenter.
VERTICALEMENT : 1. Ont les idées plus ou moins troublées ; pour prendre les oiseaux - 2. Prénom féminin ; champion - 3. Contraction de certains muscles. Période grave - 4. Pronom personnel ; département français - 5. Pour elles pas de duos - 6. Tissu - 7. Pas là-bas ; font avancer la voiture - 8. Préposition ; presque peu - 9. Circule à travers des artères ; partie du jour.



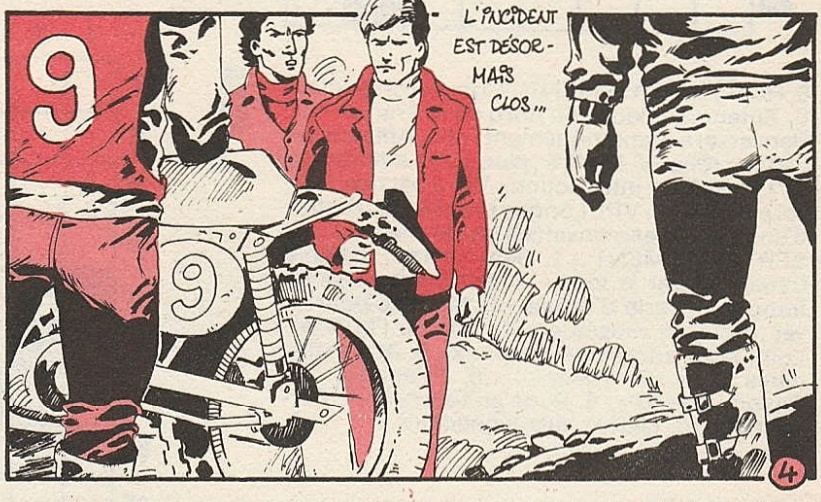
8. HORIZONTALEMENT : I. Une telle robe est longue, sans ceinture et serrée à la taille - II. Contracté ; auxiliaire - III. Vient au 3e rang - IV. Ancienne civilisation ; on y broute - V. Fonctionnaire quand il appartient à l'Etat - VI. Faciles - VII. Personnel ; seul - VIII. Te manifesteras - IX. Coupe de cheveux ; lac américain.
VERTICALEMENT : 1. Boutique très tentante pour certains - 2. Effondrement ; possessif - 3. Anéantis - 4. Petit plat - 5. Fruit acide ; déesse de la terre - 6. Sur une enveloppe ; manger pour le bébé - 7. Plats réchauffants ; gai participe - 8. Donne une possibilité ; petit filet ; un liquide à l'envers -- 9. Irons sans but.

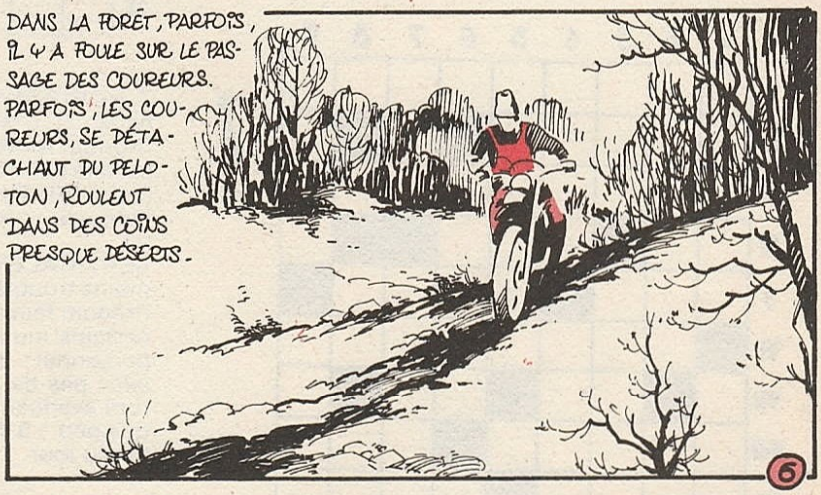
SOLUTIONS PAGE 72

LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID.

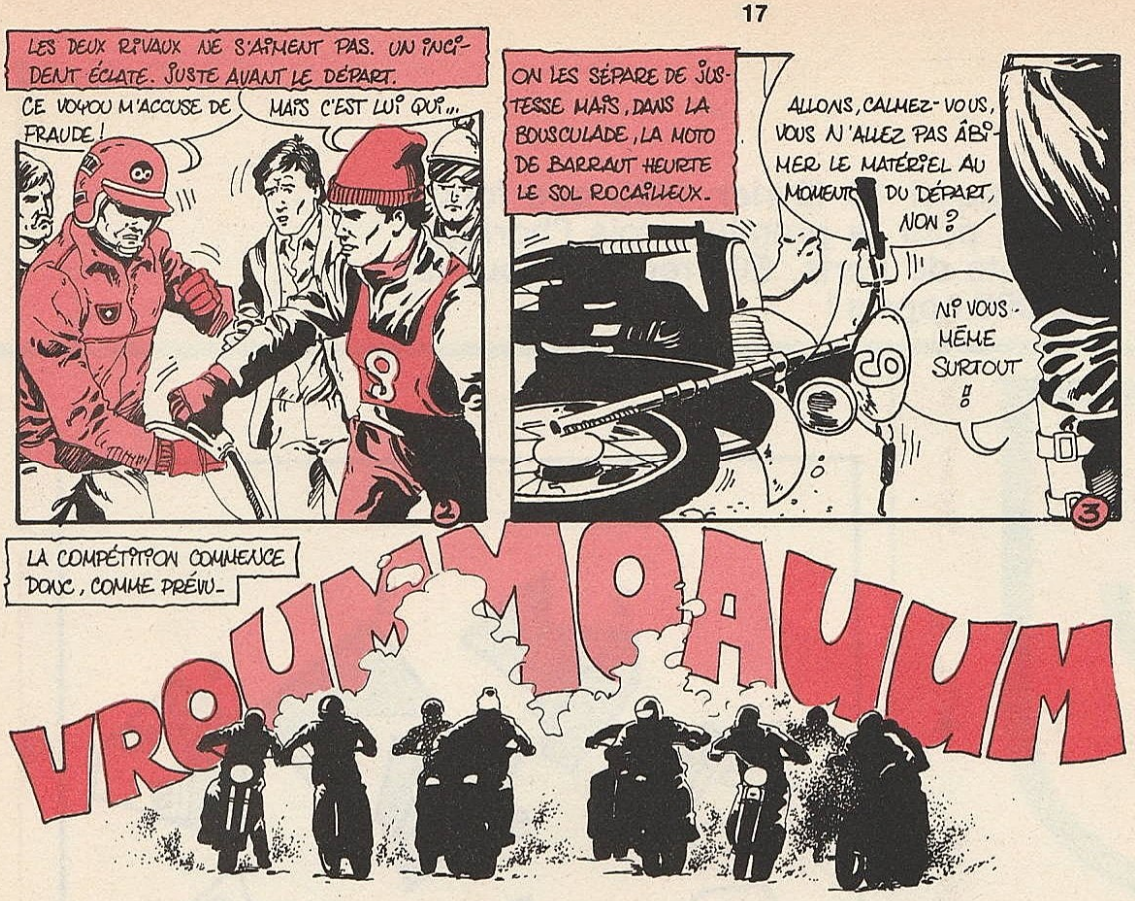
MOF CROSS

PAR G. HEMPAY et D. COUVARD





SOLUTIONS P.74



DESSINS : HERBAUX

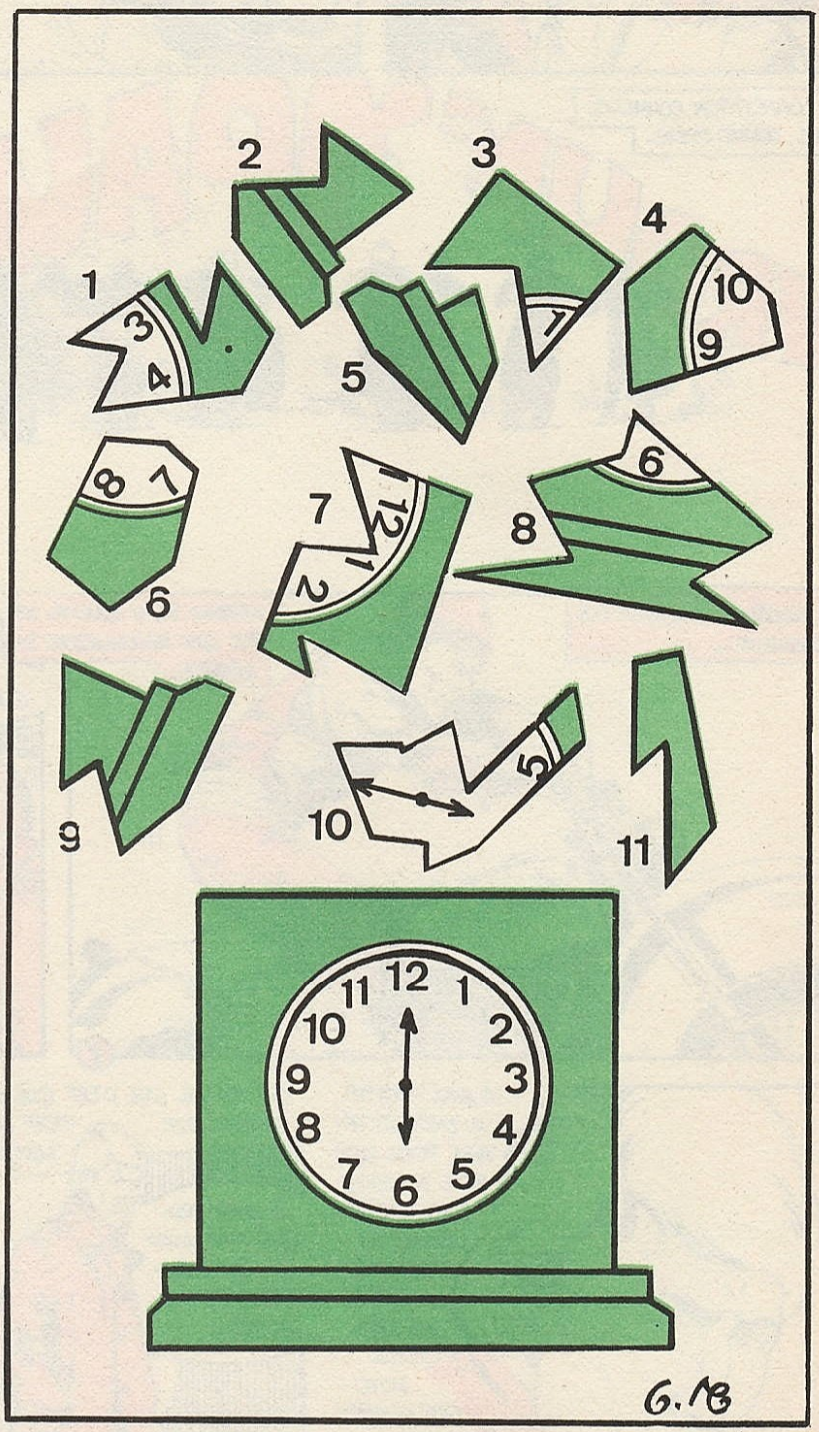
C'EST UN MARDI

... le mardi 14 février 1933 que fonctionna pour la première fois l'horloge parlante de Paris. Elle reçut ce jour-là 170.000 appels !

JEUX D'HEURE

8 objets ont permis au cours des siècles de connaître l'heure. Les lettres qui composent leurs noms sont mélangées. Remettez-les dans le bon ordre.

1. UCOOCU
2. IERVLE
3. DENUPLE
4. GONNOI
5. TRONEM
6. BRISALE
7. NACDAR ALISORE
8. PLYDERCES

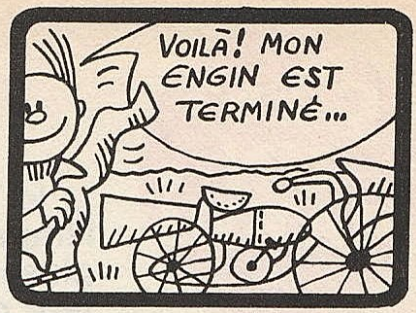


Pour reconstituer la pendule il faut 10 morceaux. Or, il y en a 11 ! Quel est celui qui est à éliminer ?

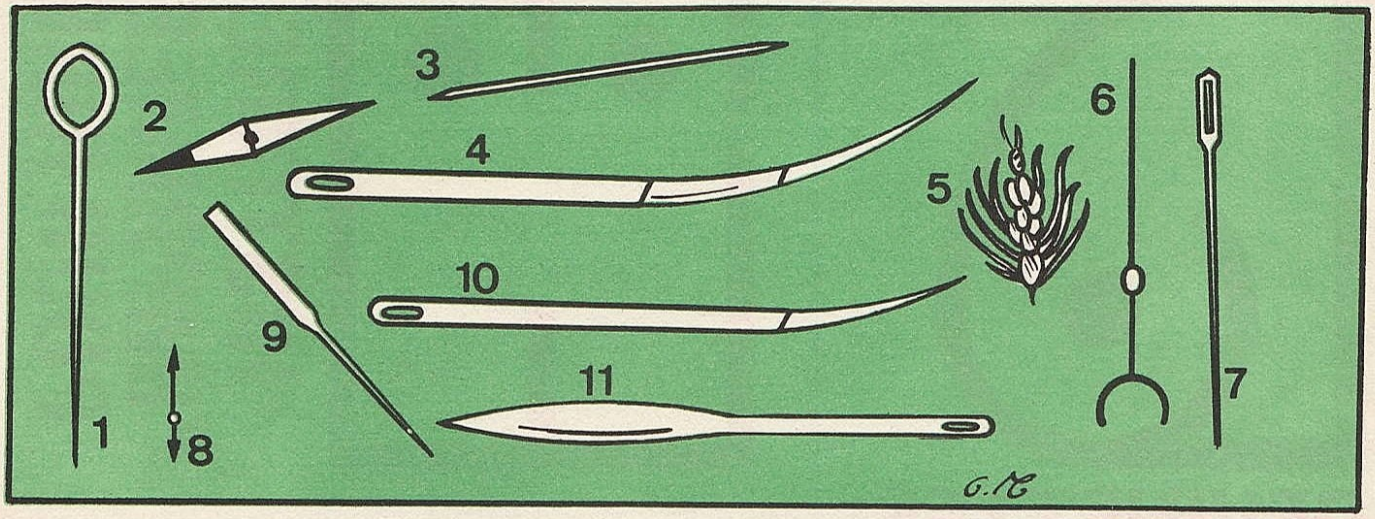
HISTOIRE DÉCOUSUE 1

INDIQUEZ ICI LE BON ORDRE DES BANDES =

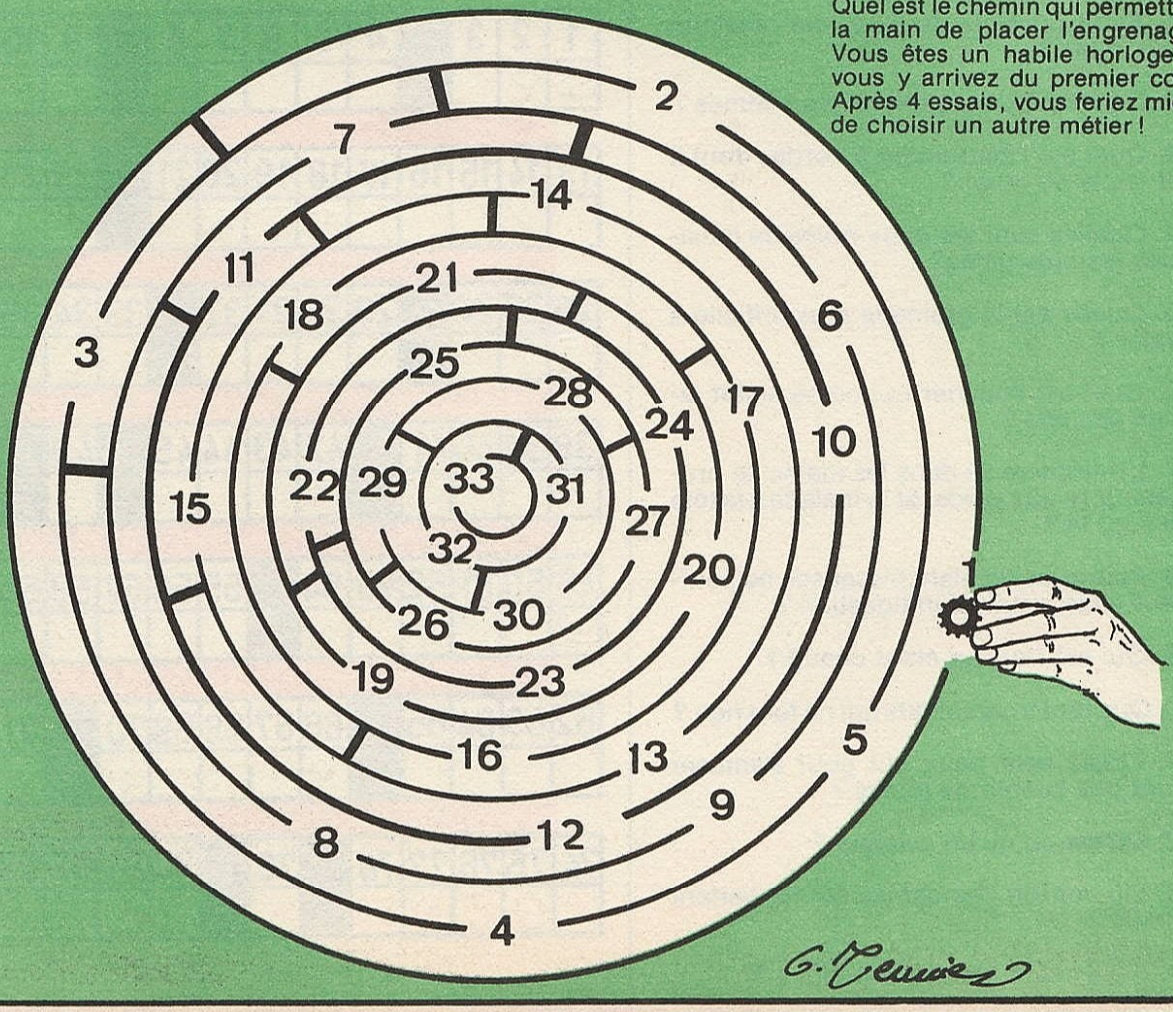
SÉRIE ____
SÉRIE _____
SÉRIE ____



Voici **11** aiguilles. Les reconnaissez-vous ?



Quel est le chemin qui permettra à la main de placer l'engrenage ? Vous êtes un habile horloger si vous y arrivez du premier coup. Après 4 essais, vous feriez mieux de choisir un autre métier !



SOLUTIONS PAGE 72

C'EST UN MARDI

... le mardi 23 février 1440 que naquit l'imprimerie. Cette invention, l'une des plus importantes, est due au génie créateur de Gutemberg.

DEVINETTES

1. Est-il possible de faire une omelette sans œufs ?

2. Quel est le mot préféré des femmes ?

3. Quel est l'instrument à cordes dont il est facile de jouer ?

4. Quelles sont les deux notes de musiques les plus gaies?

5. Quelle est la graine la plus difficile à avaler ?

6. Quel est l'ouvrier qui ne se plaint jamais des rats ?

7. L'infirmière l'a dans les mains, le promeneur l'a aux pieds, et le malade à la tête de sont lit ?

8. Pourquoi les blanchisseuses ne souffrent-elles jamais d'indigestion ?

9. Qui est frais en étant chaud ?

10. Que font trois soldats qui ne font rien ?

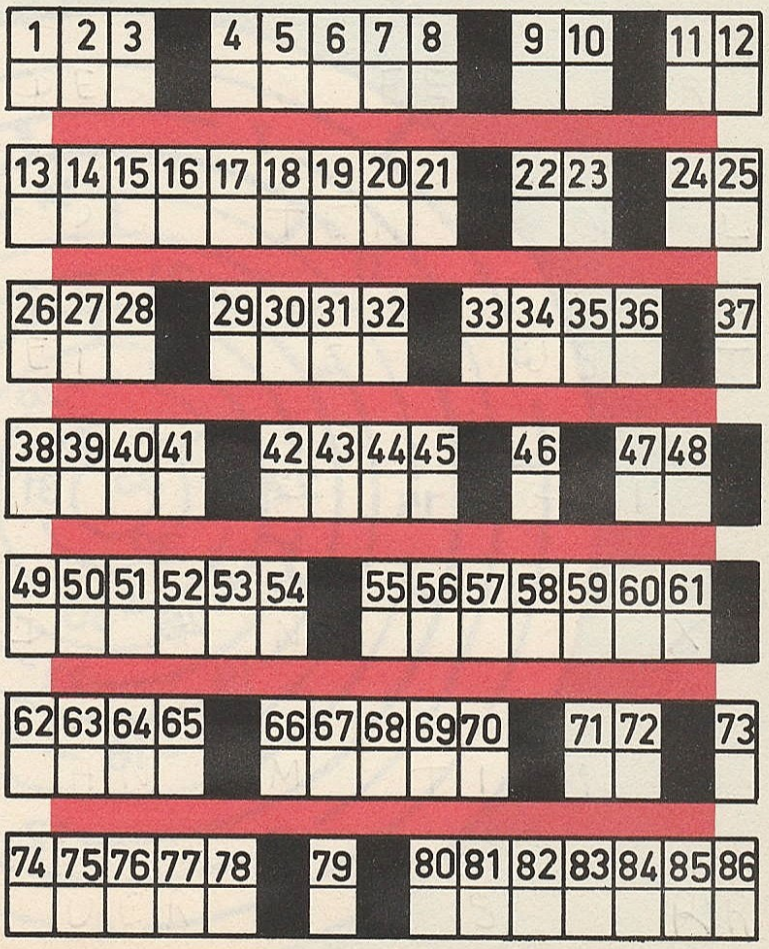
11. Quels sont ceux qui pour s'amuser n'ont pas besoin de jouets ?

12. Qu'est-ce qu'un aviateur ?

13. Où voit-on des dames qui ne parlent jamais ?

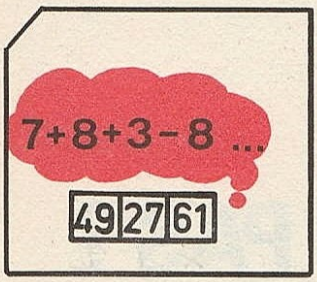
14. Quel est le fils de l'Amérique ?

HISTOIRE "IMPRIMÉE" POUR RIRE

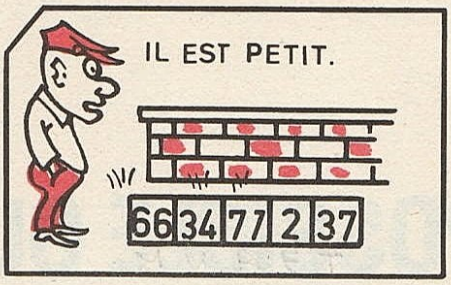


3

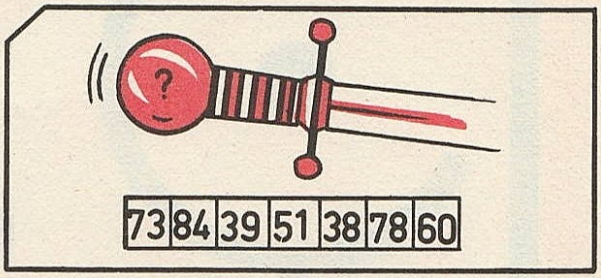
Pour découvrir cette histoire vous avez besoin des dessins ci-dessous. Commencez pas deviner ce que chaque dessin représente. Ecrivez dans les cases blanches situées sous le dessin des lettres du mot deviné. Vous reportez ensuite ces lettres suivant le numéro qu'elles portent dans les cases blanches de la grille.



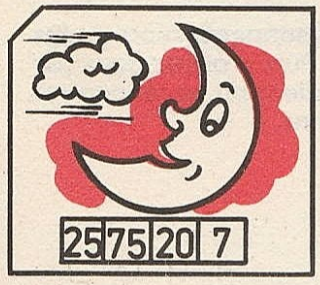
49	27	61



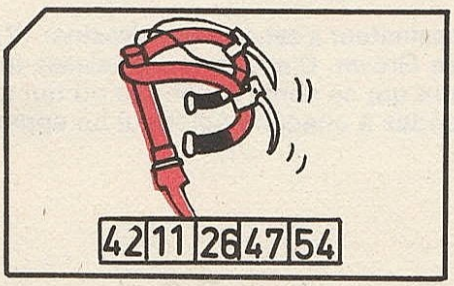
66	34	77	2	37



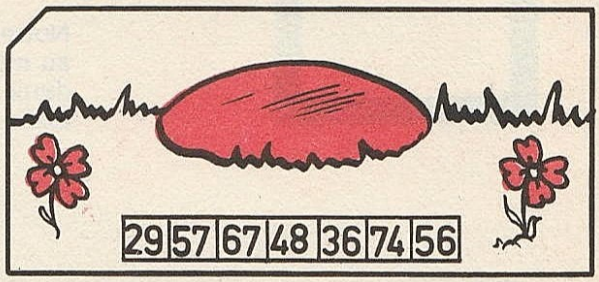
73	84	39	51	38	78	60



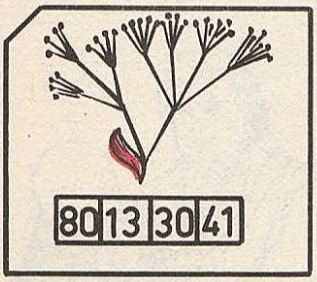
25	75	20	7



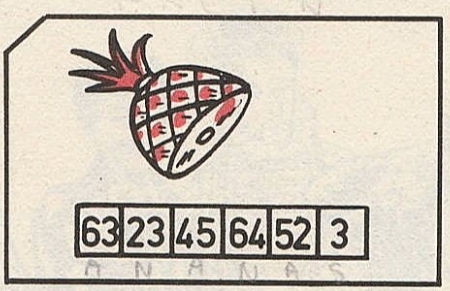
42	11	26	47	54



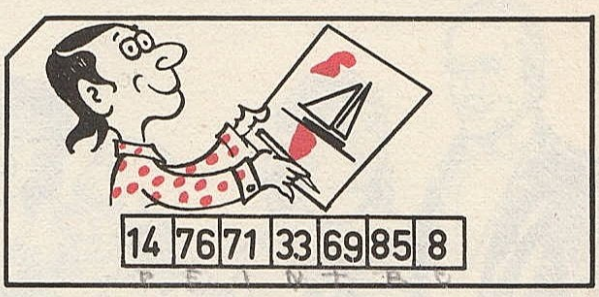
29	57	67	48	36	74	56



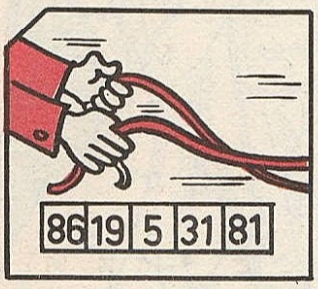
80	13	30	41



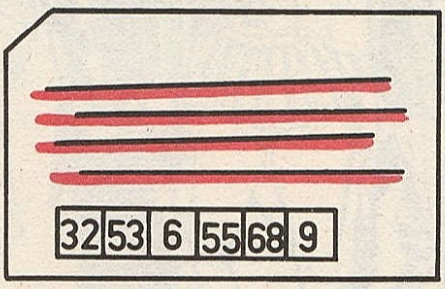
63	23	45	64	52	3



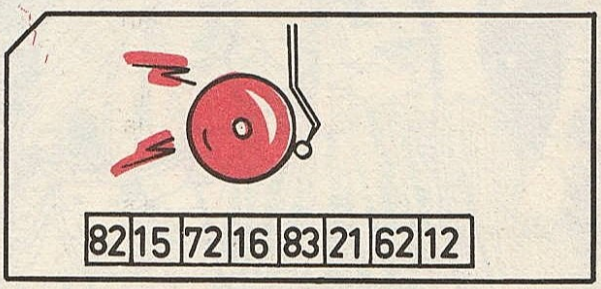
14	76	71	33	69	85	8



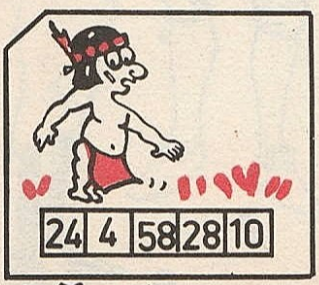
86	19	5	31	81



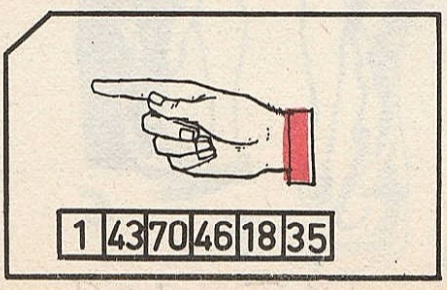
32	53	6	55	68	9



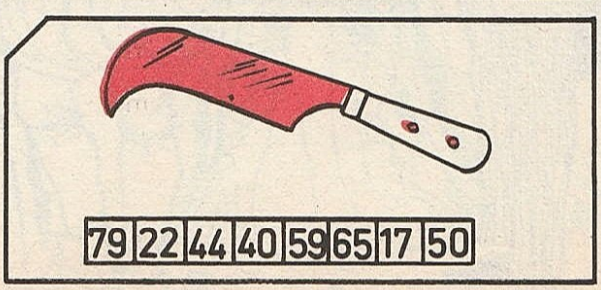
82	15	72	16	83	21	62	12



24	4	58	28	10



1	43	70	46	18	35



79	22	44	40	59	65	17	50

G. Tennier

SOLUTIONS PAGE 72

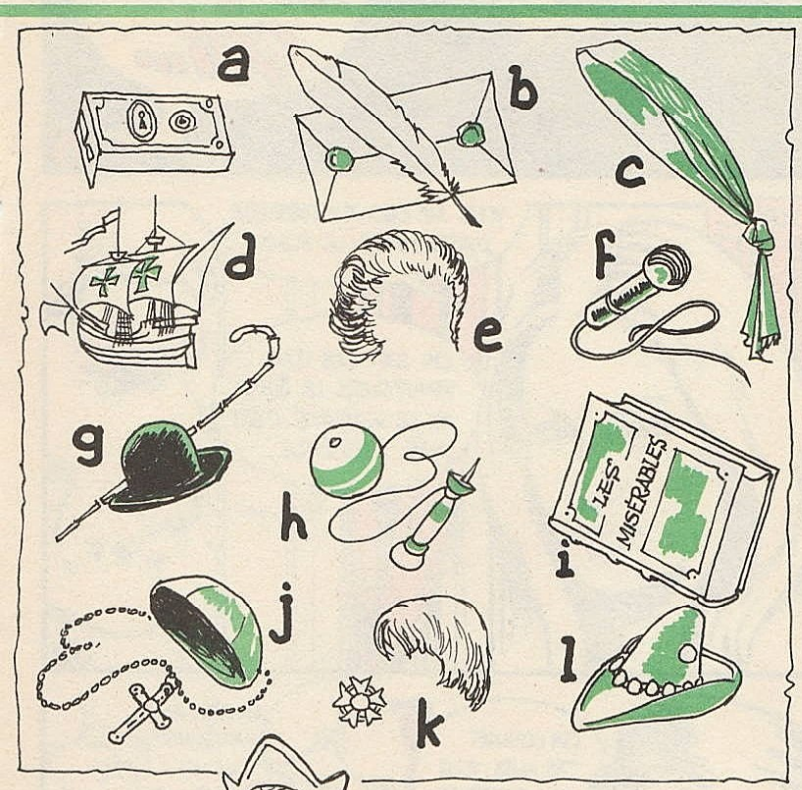
C'EST UN MARDI

... le mardi 10 janvier 1882 que fut inauguré le musée Grévin de Paris. Ce musée où les personnages sont en cire fut créé par Albert Grévin, dessinateur et spécialiste de costumes de théâtre.

POSSIBLE OU PAS ?

Notre dessinateur s'est amusé à dessiner 12 personnages représentés au musée Grévin. D'abord, reconnaissez-les. Puis groupez deux par deux ceux qui se sont rencontrés ou qui auraient pu se rencontrer. Enfin, rendez à chacun l'objet qui lui appartient.

... le mardi 2 juin 1953 qu'eut lieu la première émission en Eurovision. Elle retransmit le couronnement d'Elisabeth II à Londres.



LAQUELLE DES TROIS ?

Pour chacun de ces mots nouveaux qui font aujourd'hui partie de votre langage, voici trois définitions. Laquelle est exacte ?

1. MONDOVISION

a) Emission de télévision où l'on voit dialoguer des personnes se trouvant en différents points du globe terrestre.
b) Diffusion dans plusieurs parties du monde d'une émission de télévision retransmise par des relais-satellites.
c) Au cours des vols spatiaux, émissions qui permettent aux télespectateurs terriens de suivre les astronautes.

2. JET.

a) Avion long-courrier à réaction
b) Avion à décollage vertical
c) Avion faisant le tour du monde sans escale.

3. GADGET.

a) Objet nouveau et pas cher.
b) Objet primé au concours Lépine des inventeurs
c) Petit « truc » nouveau, amusant, utile, mais pas très nécessaire.

4. ECHANGEUR

a) Aux « Puces », magasin spécialisé dans les trocs de vêtements.
b) Dans une transfusion de sang, celui qui est le donneur.
c) Ensemble de voies pour passer d'une autoroute à une route et vice-versa.

5. PORTRAIT-ROBOT

a) Personnage des films de science-fiction
b) Photo tirée à d'innombrables exemplaires pour la publicité.
c) Reconstitution du visage d'un individu d'après la description de divers témoins.

6. BABY-SITTER

a) Siège pour bébé
b) Personne payée pour garder un enfant
c) Petite voiture pour enfant.

7. SURGELÉS

a) Nourriture soumise à une brutale et très basse température pour la conserver.
b) Nourriture qui a été gelée deux fois de suite pour mieux assurer sa conservation.
c) Nourriture en provenance du Grand Nord

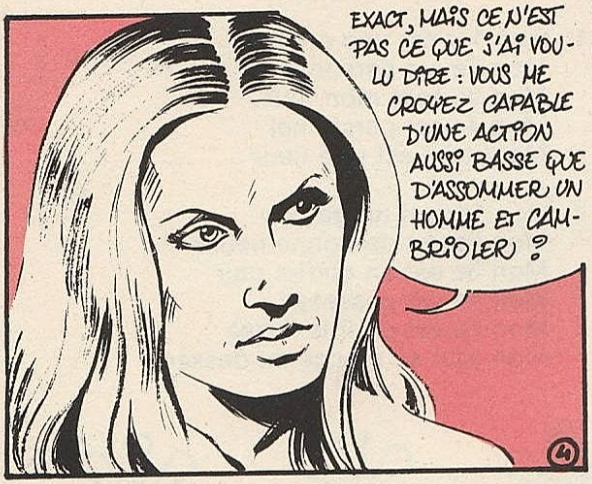
SOLUTIONS PAGE 72

LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID.

UNE FAIBLE LUEUR

SOLUTIONS P.74

LE PERSONNAGE INCONNU ÉTAIT DÉJÀ SUR LUI. LE CONCIERGE MARTIN FUT ASSOMMÉ ET LE LENDEMAIN, ON DÉCOUVRIT UN VOL IMPORTANT DANS UN APPARTEMENT DE L'IMMEUBLE. L'ENQUÊTE COMMENÇA ET TROIS SUSPECTS FURENT INTERROGÉS...



ET SOUDAIN...

ÇA Y EST ! UN DÉTAIL ME REVIENT, EN EFFET. JE PEUX VOUS DIRE QUI EST COUPABLE.

QUESTION = QUI EST COUPABLE ?

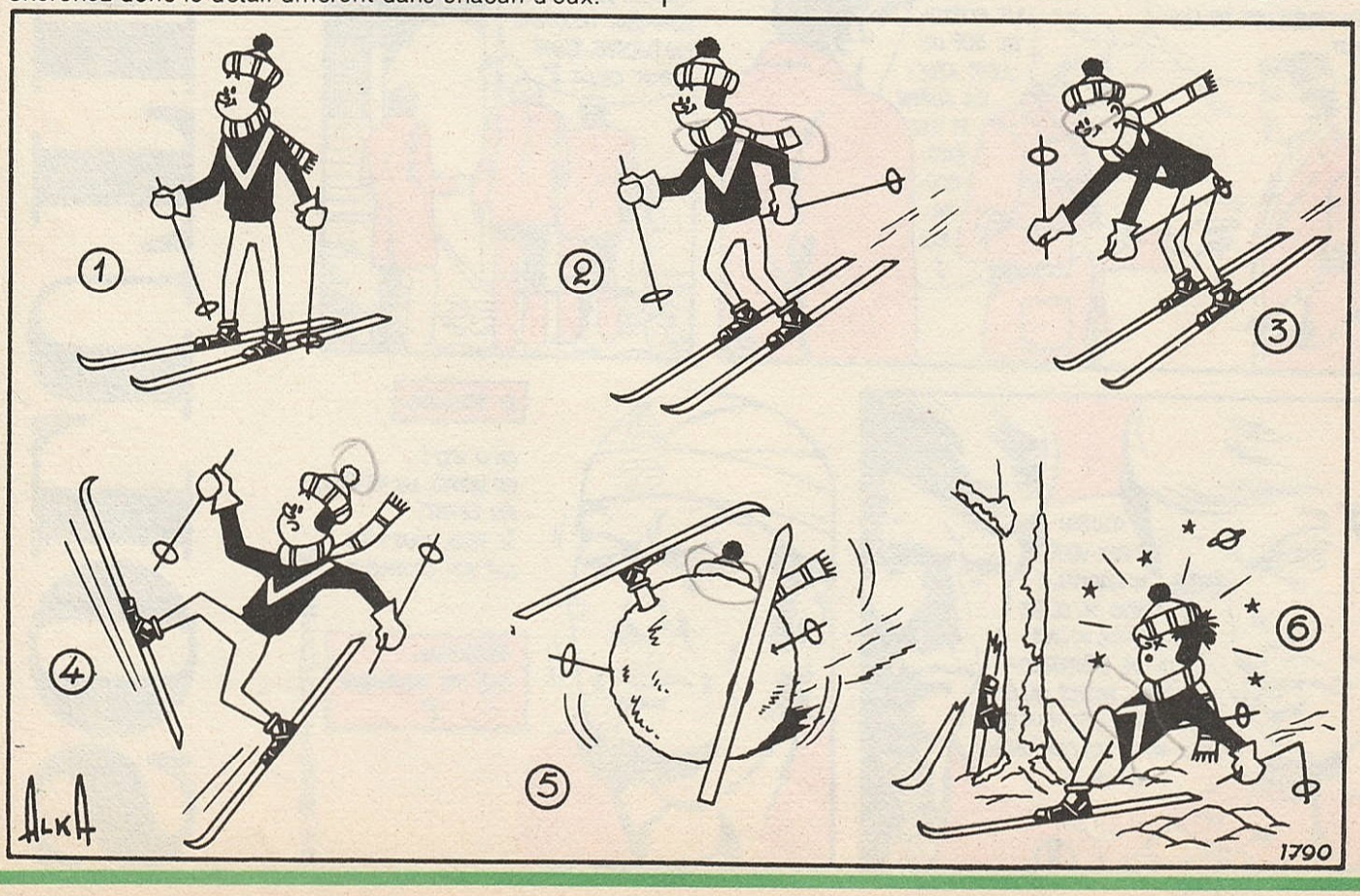
GUY HEMPAY et DIDI-COUVARD (85)

C'EST UN MERCREDI

... le mercredi 10 janvier 1968 que des écoliers français partirent pour la première fois en « classe de neige ».

8 SPORTS D'HIVER

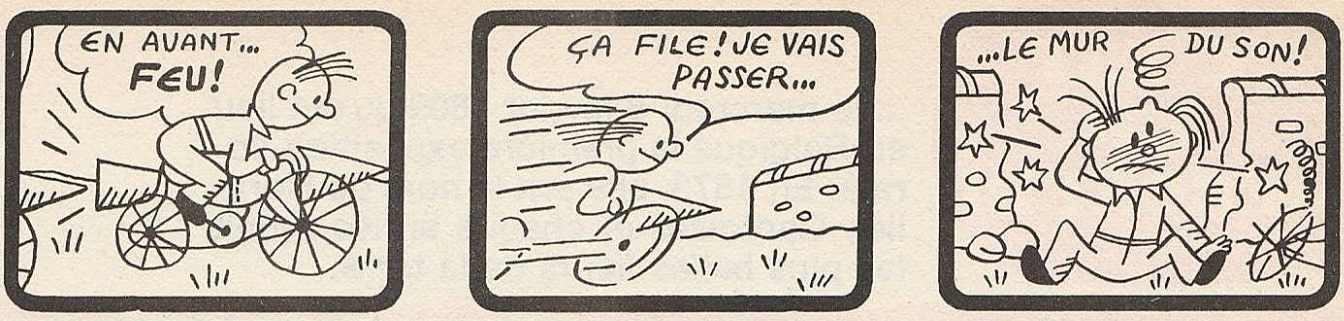
Voici une mésaventure qui est arrivée à Arthur, au cours d'une randonnée à ski !... Chacun de ces six dessins comporte une petite différence par rapport aux autres. Cherchez donc le détail différent dans chacun d'eux.

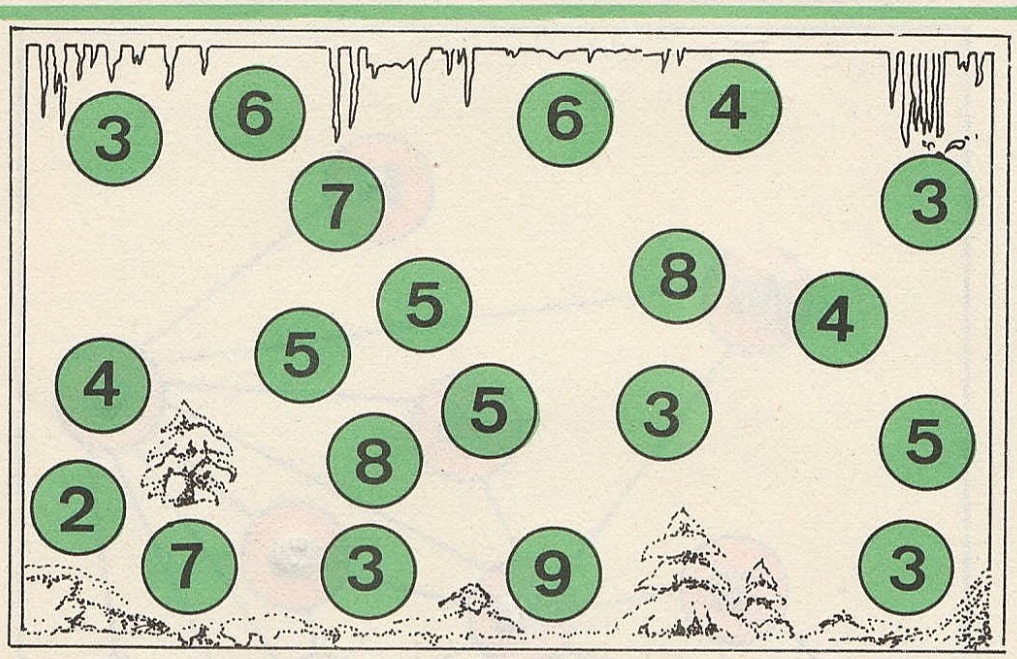


CHARADES

1. Mon 1er est une couleur
   Mon 2e est personnel
   Mon 3e sent mon tout
   Mon 4e est personnel
   Mont tout est une fleur

2. Mon 1er est un garçon
   Mon 2e est de bonne heure
   Mon 3e est un chiffre pair
   Mon 4e est possessif
   Mon 5e est parfois ferrée
   Mon tout se mange au dessert.





QUELS SLALOMS !

Pour exercer ses élèves au slalom, le moniteur de ski d'une classe de neige a prévu 5 petits parcours. Sachant que ses élèves sont astucieux et bons en calcul, il leur demande de planter les batons qui jalonneront les parcours, dans les cercles marqués d'un chiffre. Attention, chaque parcours n'a ni la même longueur, ni le même tracé. Mais le total des chiffres contenus dans les cercles est toujours de 20. Prenez un crayon, et comme les futurs champions tracez les 5 parcours qui ne doivent jamais se couper.

30 MOTS

Sur ce traineau une grille avec 30 mots qui ont tous un rapport avec le froid et les sports du froid. Vous les lirez :
HORIZONTALEMENT de droite à gauche et de gauche à droite ;
VERTICALEMENT de haut en bas et de bas en haut. EN DIAGONALE.

A	C	M	S	S	E	P	I	S	T	E	R	N	E	V	E
C	H	E	L	P	I	C	L	S	E	L	O	U	B	A	U
T	A	L	A	V	A	L	S	I	T	L	A	E	B	X	L
R	M	E	L	A	N	T	R	E	N	E	E	C	A	L	G
A	O	Z	O	L	O	N	U	W	E	G	N	O	T	U	A
C	I	E	M	E	R	T	A	L	P	I	I	L	O	G	N
E	S	O	I	F	A	R	T	E	E	E	A	E	N	E	T
T	E	L	E	S	K	I	N	D	D	N	R	S	A	U	T
E	D	R	A	S	S	O	D	E	E	N	T	O	R	S	E

Un solliciteur se présente chez un monsieur haut placé, en vue d'une faveur :— Monsieur, je viens vous voir...
— Et moi je vous vois venir...

A un bal costumé, une dame d'un embonpoint remarquable, fait son entrée, déguisée en bergère.
— Oh ! s'écria un jeune humoriste qui se trouvait là, voilà une bergère qui a sûrement mangé tous ses moutons !

— Comment allez-vous ce matin ?
— Je ne sais pas, j'attends mon médecin pour qu'il me donne de mes nouvelles...

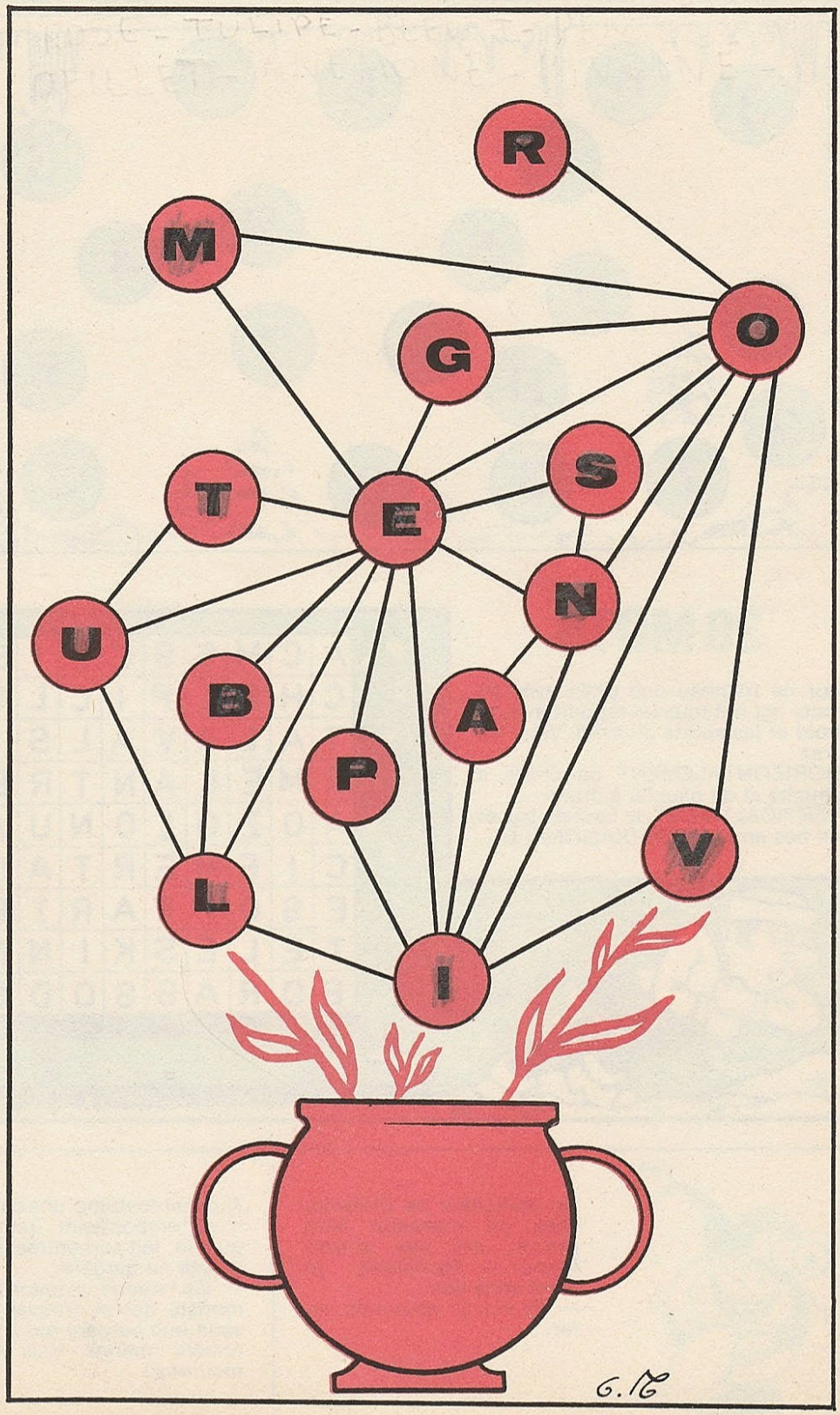
SOLUTIONS PAGE 72

C'EST UN MERCREDI

... le mercredi 8 février 1809 qu'eut lieu en Belgique la première exposition florale. En 1873, elle prit le nom de Floralies Gantoises et chaque année réunit les plus belles fleurs de la terre.

8 FLEURS

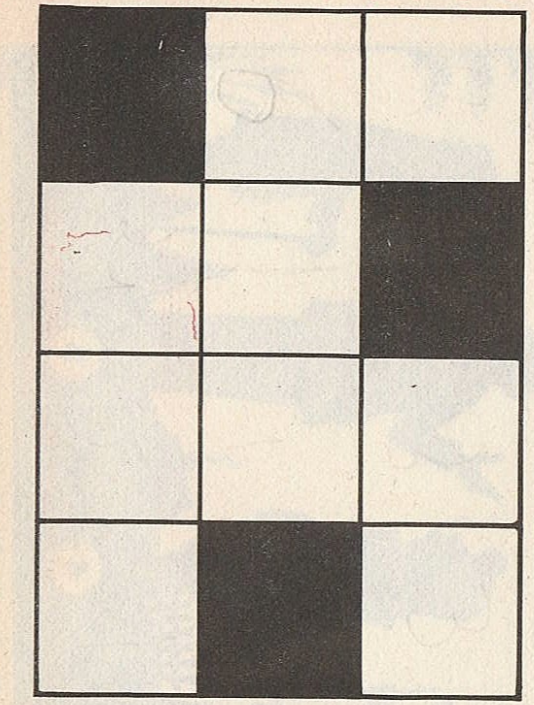
Les noms de 8 fleurs, contenant chacun un ou deux E se trouvent réunis ici. Pour les trouver, il vous suffira d'aller d'une lettre à l'autre en commençant par la lettre que vous voulez. Vous pouvez utiliser plusieurs fois la même lettre.
Par exemple : P - E - N - S - E - E



DEVINETTES

1. Quelle est la fleur la plus dangereuse ?

2. Quelles sont les fleurs que l'on trouve sur les souliers ?

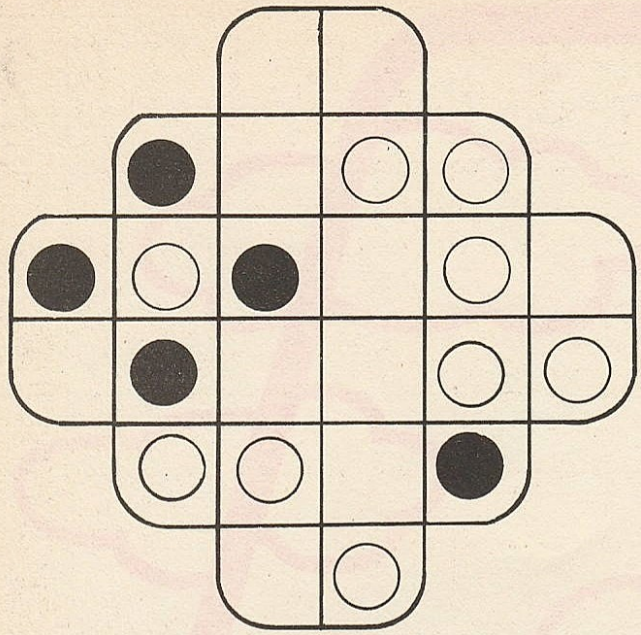


3 8 1
4 2 4
3 1 6

LE BON PLACEMENT

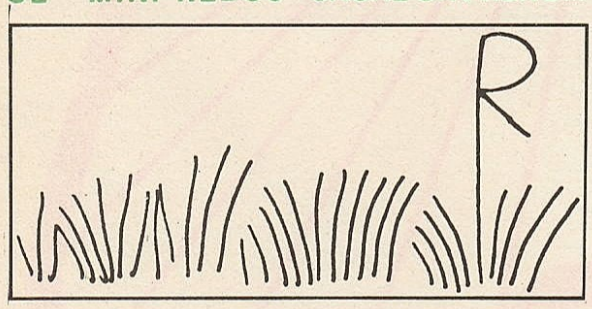
Disposez ces 9 chiffres dans les cases blanches. Il faut que chaque carré noir soit entouré par des chiffres dont le total soit le même que pour les autres carrés noirs.

SOLUTIONS PAGE 72

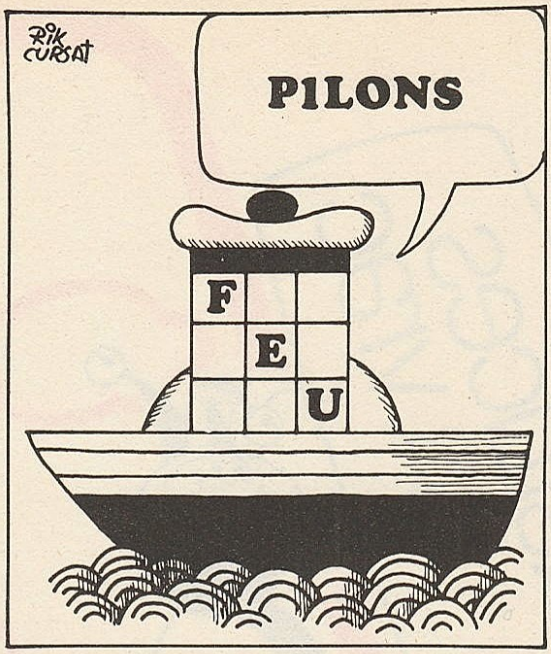


Dans cette figure où quelques boules ont été déplacées, il s'agit de les remettre à la place qu'elles occupaient. C'est-à-dire qu'on doit pouvoir compter 2 BOULES BLANCHES et 1 BOULE NOIRE sur chacune des lignes verticales et sur chacune des lignes horizontales.
Pour cela, vous faites glisser certaines des boules de 2 CASES A LA FOIS (sur les cases vides) en n'utilisant que 3 coups.

CE MINI-REBUS CACHE UN PRENOM



3 petits mots

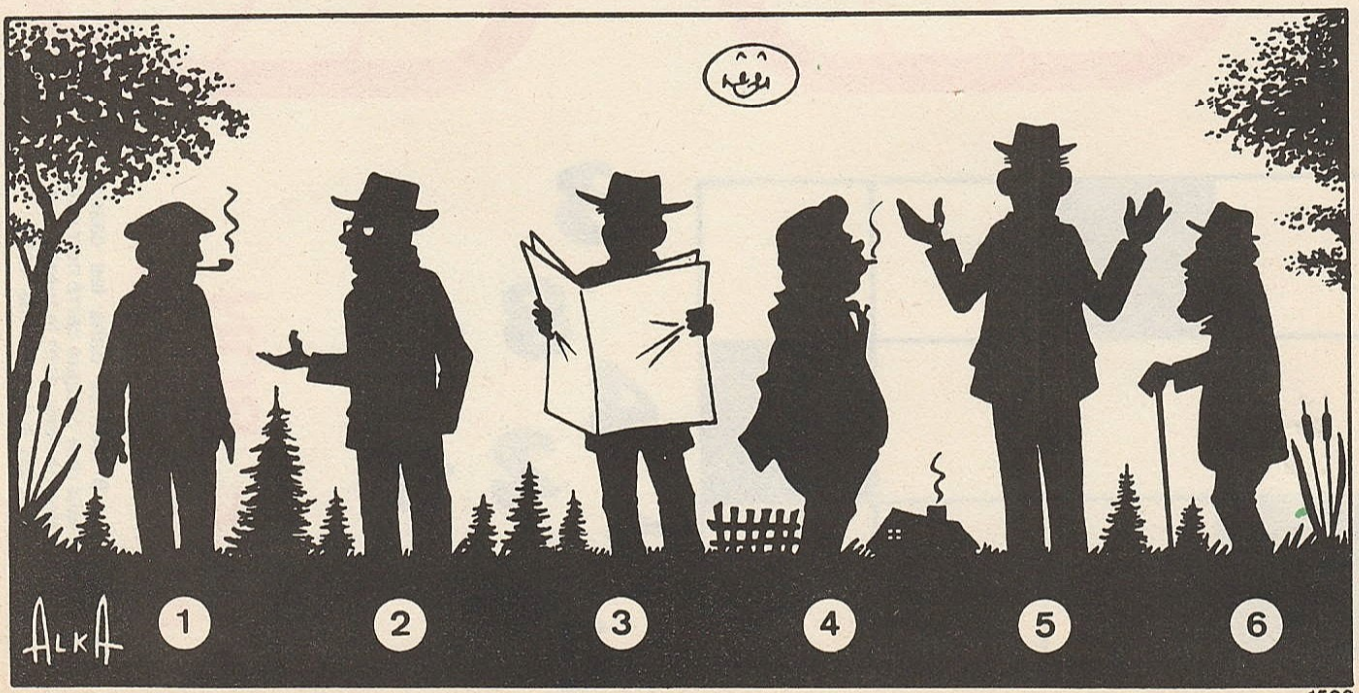


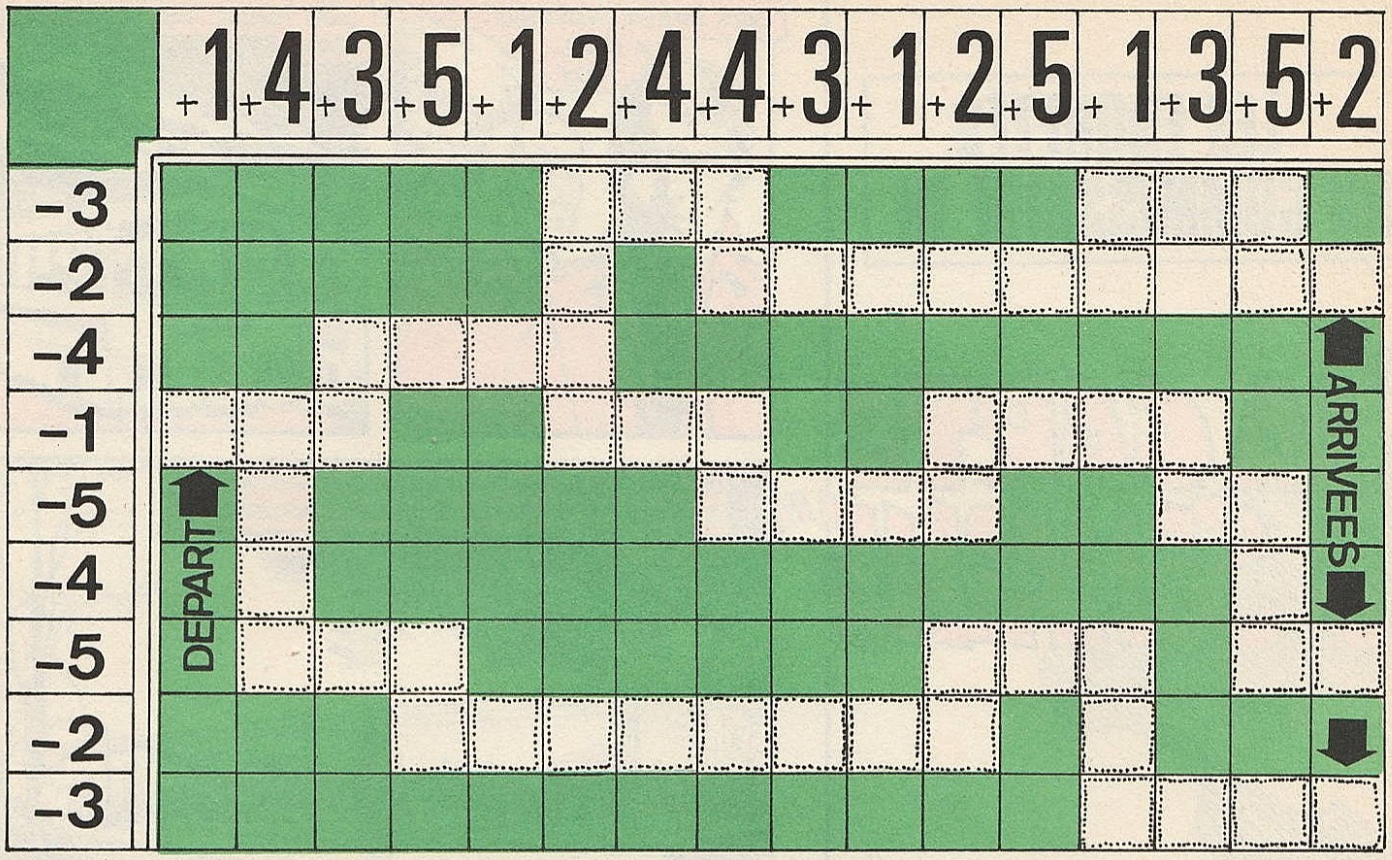
En utilisant toutes les lettres de Pilons, complétez horizontalement la grille et formez 3 mots.

qui sont-ils ?

6 joueurs de pétanque attendent le début d'un concours de boules auquel ils sont venus assister. Pourriezvous identifier ces 6 personnes, compte tenu des indications suivantes :
— Si Monsieur Arthur se trouvait à droite de Monsieur Louis, ils se tourneraient le dos.
— Monsieur Jules écoute les explications de Monsieur Bernard
— Monsieur Benoît raconte sa dernière partie de pétanque, mais Monsieur Louis estime que son fils exagère un peu !
— Monsieur Pierre n'aime pas la conversation et Monsieur Bernard est myope !

En utilisant toutes les lettres de Pilons, complétez horizontalement la grille et formez 3 mots.





le camion

Yvan Dubiniou participe à un rallye de camionneurs. Il démarre avec 20 tonnes de marchandises. Il doit arriver avec 20 tonnes. Quel parcours va-t-il prendre ?

Attention ! les chiffres disposés horizontalement sont positifs ; ceux disposés verticalement sont négatifs.
Pour la première case du voyage, (+ 1 et 1 s'annule) il a donc toujours 20 tonnes.
Pour la deuxième case du voyage, (+ 4 et - 1) il transporte 3 t. en plus.
Mais peu importe le tonnage en cours de route.
Il lui faut seulement arriver avec 20 tonnes.

devinettes

1. Je suis rose sans être rose. Je meurs sans avoir été rose et pourtant j'étais bien rose. Qui suis-je ?

2. J'ai acheté un livre bizarre : le titre suit la table des matières, la préface est après la fin, la police y est loin derrière l'assassin et enfin la couverture est à l'intérieur de mon livre. Quel est le nom de ce livre ?

3. Que juge-t-on sur la mine ?

4. Pourquoi certains habitants du Var manquent-ils de vivacité ?

5. Quel est le fleuve qui est égal à la moitié d'un animal ?

6. Comment écrire le mot oreiller avec une seule lettre ?

avec des chiffres

1. Combien font 36 et 36 ?

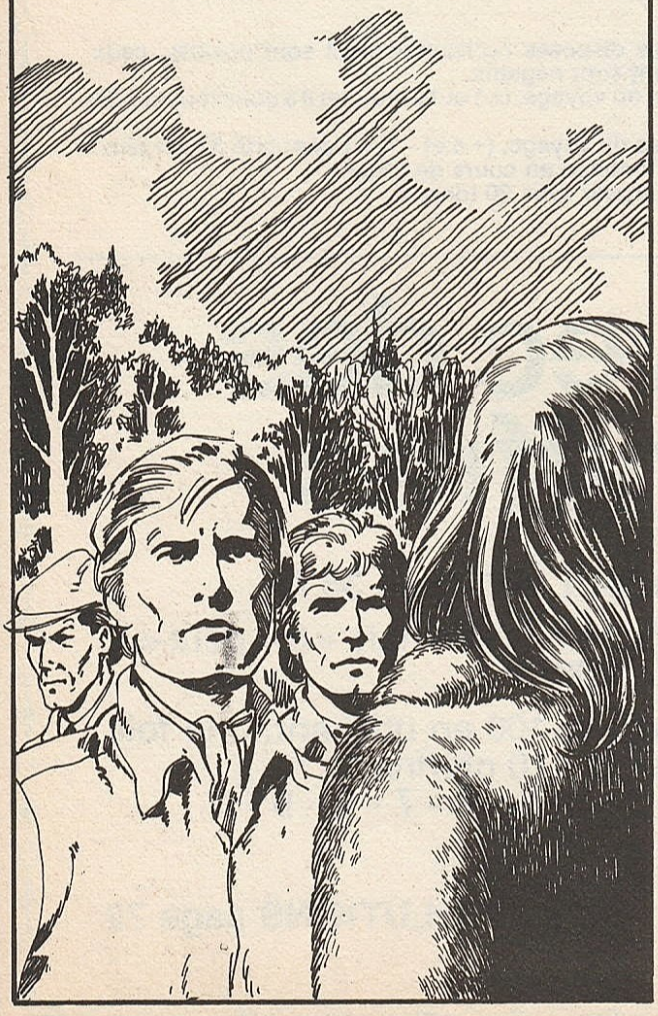
2. Comment avec huit « 8 » peut-on obtenir 1.000 ?

3. Totalisez 100 en utilisant, une fois chacun, les 10 chiffres :
1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 0

SOLUTIONS page 72

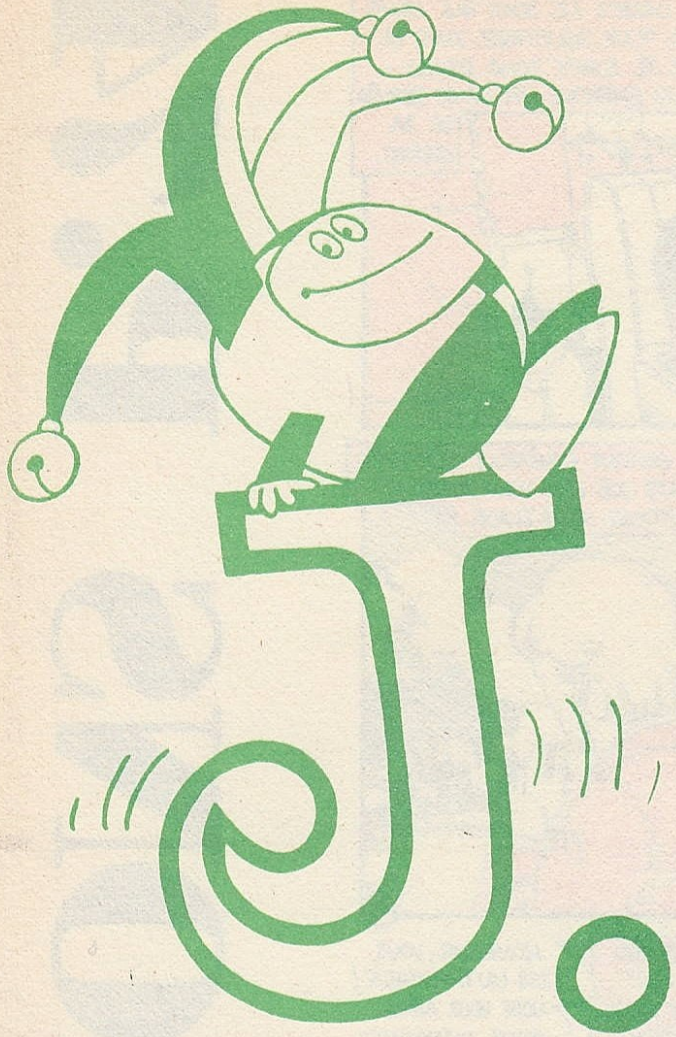
LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID.

"LA CARTE A LA SEMAINE"



SOLUTIONS P.74

SCENARIO : G. HERMAN. DESSINS : BD. COUVARD ©.



JOKER c'est JOUER

Bien sûr ! Enlevez le « K » de « JOKER », remplacez-le par un « U », cela donne JOUER. Enlevez le « R » de JOUER, remplacez-le par un « ... », cela donne : « ... ». En continuant ainsi, peu à peu vous arrivez à LOUIS. Pas possible ? Mais si c'est vrai. Il suffit de changer à chaque ligne une lettre pour former un nouveau mot. Et de mot en mot on arrive au BUT.
Par exemple, si vous deviez aller de JOK à LUC, voici les mots que vous pourriez utiliser :

JOK - JOB - LOB - LOI - SOI - SOC - SUC - Luc

Le « BUT » aujourd'hui, ce sont tous les lecteurs qui ont pour prénoms :

LOUIS - LUCIE - EUDES - PAULE

HUMOUR

Un malappris, haineux des gens qui sont au-dessus de sa condition, rencontra un jour un homme considérable et dit à haute voix :
— Je ne salue pas un coquin !
Le personnage insulté leva son chapeau et riposta avec dignité :
— Et moi, Monsieur, je fais tout le contraire.

●

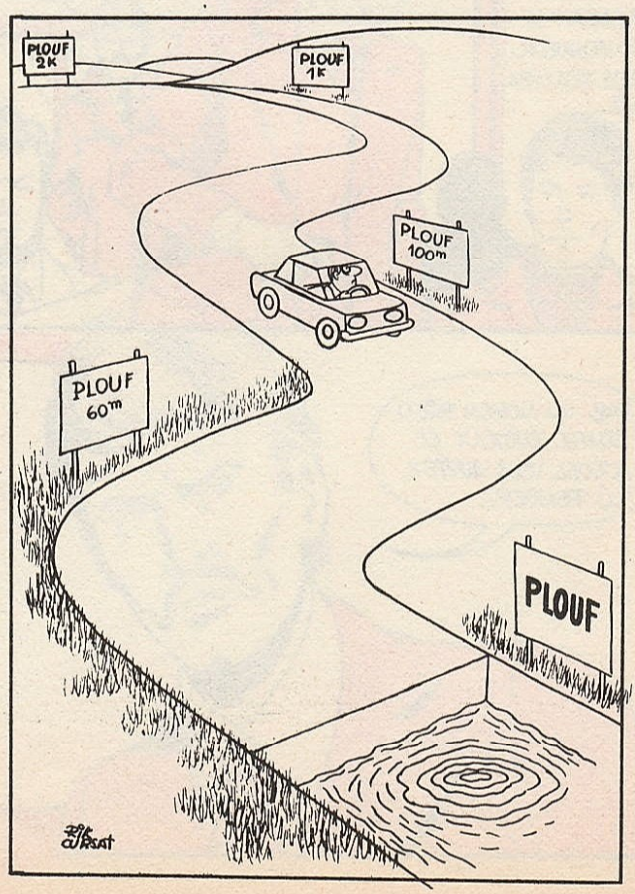
Le directeur d'un théâtre reçoit des candidats acteurs. Le premier qui se présente est un bègue. Le directeur un peu gêné ne sait comment lui faire comprendre qu'il ne peut l'accepter.
Mais le bègue le rassure :
— Oh! je-je ne veux-veux pas u-une p..pla..ce d'ac, d'ac, d'acteur. Je, je je suis sou, sou, sou, souf... souffleur...

●

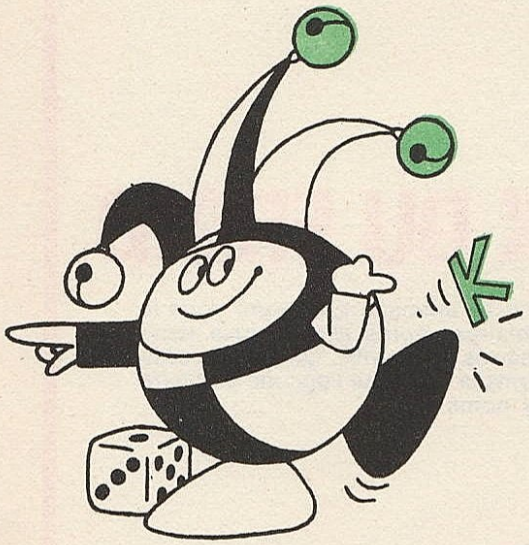
Fonçant dans la rue principale d'un village, une petite voiture renverse un piéton. Le conducteur freine, s'arrête, et par la portiere s'adresse à sa victime :
— Faites attention !
Le piéton qui a peine à se mettre debout a quand même la force de lui répondre :
— Est-ce que par hasard vous auriez l'intention maintenant de faire marche arrière ?

●

Un reporter radio installé près du ring commente le match de boxe. Il parle, il parle, de plus en plus vite, ses mots se bousculent sur ses lèvres, ses phrases sortent à une telle cadence qu'un des boxeurs lui crie :
— Pas si vite, on n'arrive plus à te suivre,..



Ce sont les « 4 FAVORIS DU MOIS ». Parmi ceux qui ont utilisé le moins de mots pour arriver de JOKER à leur prénom, le journal retiendra les 50 premiers arrivés qui recevront un lot-surprise. Mais tous les lecteurs qui ne portent pas les 4 prénoms favoris du mois peuvent aussi participer à la compétition et gagner 10 PRIX de consolation s'ils ont égalé le score des « FAVORIS DU MOIS ». Pour jouer, il leur suffit de choisir un des 4 prénoms.



ENVOYEZ VOTRE REPONSE SUR CARTE POSTALE.

Indiquez sur la partie correspondance
1° Votre réponse - 2° VOTRE PRENOM, votre nom, votre âge, votre adresse.

ADRESSEZ VOTRE CARTE POSTALE A :
JEU CONCOURS JOKER
B.P. 122-06
75 262 PARIS CEDEX 06

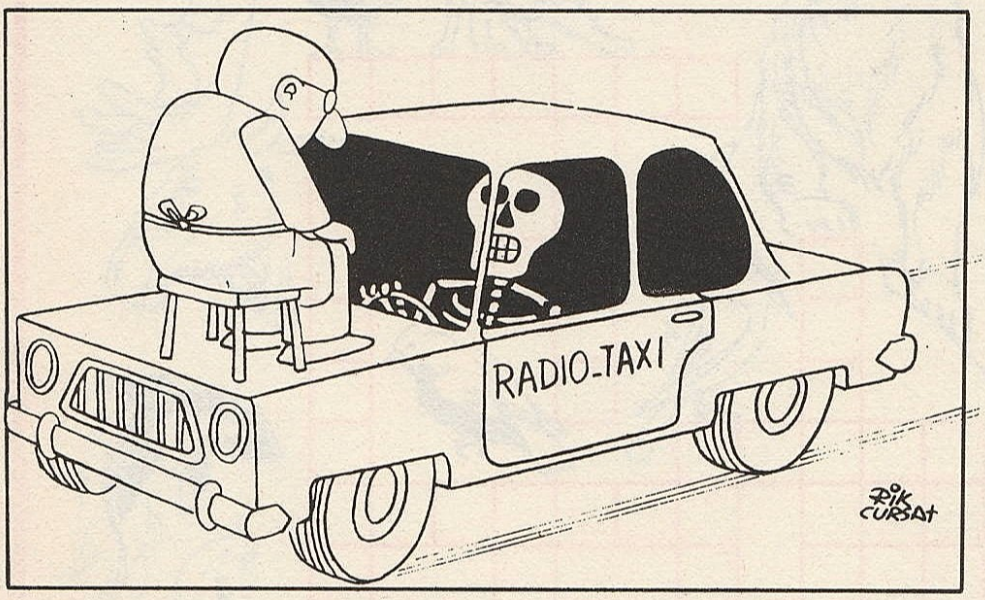
POUR LA FRANCE,
date limite de votre envoi : 8 mars 1976

Pour les autres pays,
date limite de votre envoi : 30 mai 1976

(le cachet de la poste fera foi)

Peuvent être utilisés tous les noms propres et communs, les singuliers et pluriels, toutes les formes de verbe.

—



Marc a mal aux dents. Il se plaint à sa grand'mère.
— Tu as beaucoup de chance, Mamie
— Et pourquoi mon petit ?
— Quand tu souffres toi, tu peux retirer tes dents...

Madame Meluche entre dans une quincaillerie. Elle paraît très pressée :
— Monsieur s'il vous plaît, vendez-moi vite un piège, je dois prendre l'autobus.
— Impossible, Madame, je le regrette, mais je ne possède pas de piège assez grand.

Jérôme pose à son copain Jules une devinette :
— Quelle différence y-a-t-il entre une puce, un éléphant et la famille ? Jules se tait...
— C'est pas compliqué. Un éléphant peut porter des puces, mais une puce ne peut pas porter un éléphant.
— Et la famille ?
— Elle va très bien... merci...

Deux moutons nouveaux-nés apprennent à parler. Le premier répète avec application bê, bê... bê, tandis que le second s'obstine à faire meuh.
— C'est une curieuse idée, dit le premier.
— Oui, elle vient de ma mère. Elle exige que j'apprenne une langue étrangère.

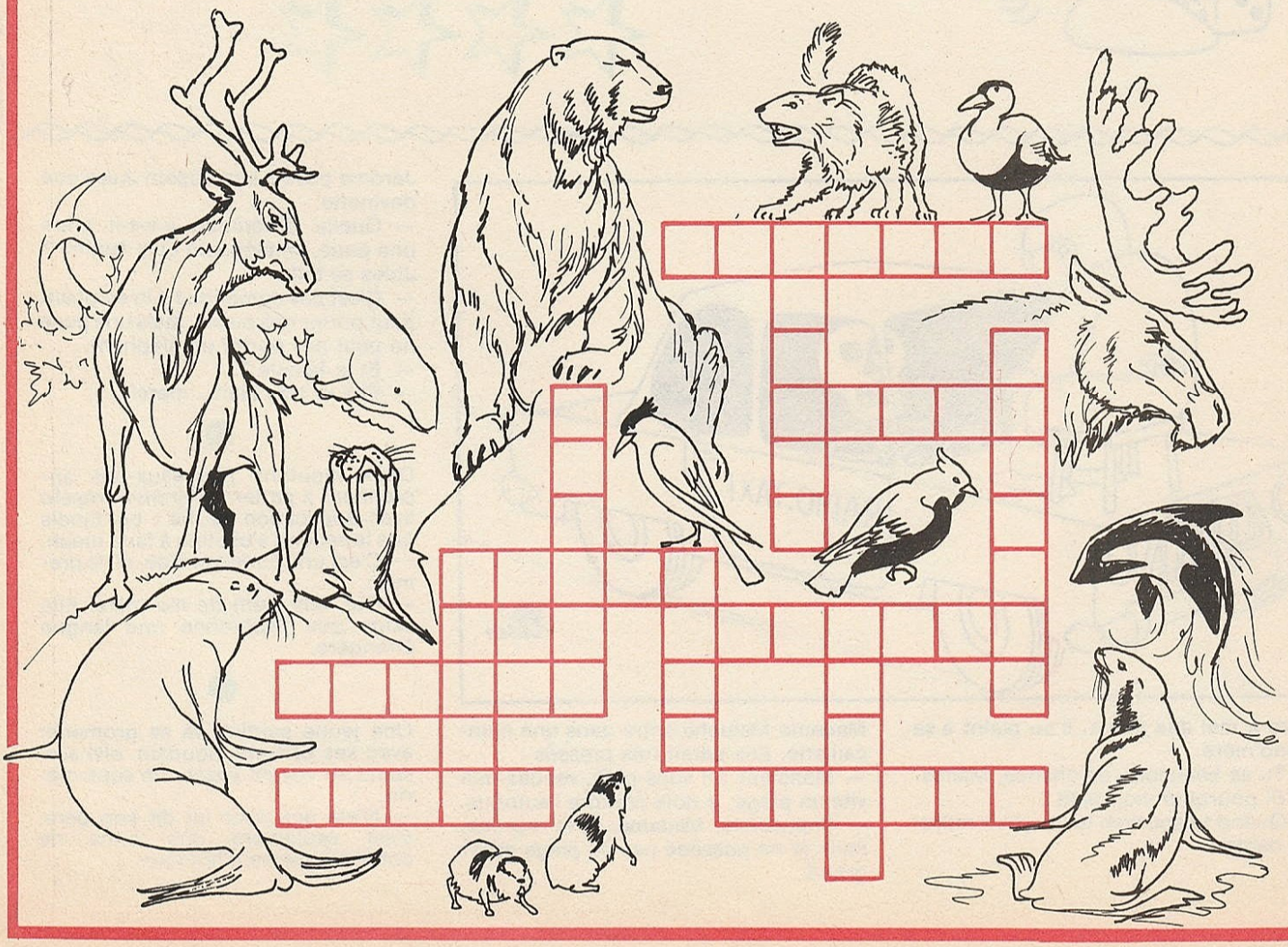
Une jeune sardine va se promener avec ses parents. Soudain, elle sursaute en voyant passer un sous-marin.
— N'aie pas peur lui dit son père, c'est seulement une boîte de conserve pleine d'hommes.

C'EST UN JEUDI

... le jeudi 26 décembre 194 que naquit, à Thoiry, OKAK, premier ourson polaire à naître en France dans un parc de semi-liberté. Evénement exceptionnel, car, en général, les ourses tuent leurs petits mis au monde en captivité, dès qu'un bruit extérieur les inquiète pour la vie de leurs nourrissons.

ANIMAUX DU FROID

Autour de cette grille quatorze animaux qui vivent dans la toundra et les régions polaires. Après avoir trouvé leurs noms, placez-les dans les carrés de la grille. Quand une case est commune pour deux noms la lettre qui l'occupe doit faire partie de chacun des deux noms.



SOLUTIONS PAGE 72

... le jeudi 11 juin 1936 que fut votée en France la loi sur les congés payés.

VRAI OU FAUX ?

1. Les ours polaires naissent au pintemps, au moment de la fonte des glaces.

2. Quand il nage, l'ours polaire ne se propulse qu'avec les pattes avant ; ses pattes arrière lui servent de gouvernail.

3. Les oursons naissent aveugles et sans fourrure.

4. Le kodiak, ours brun d'Alaska peut peser jusqu'à 1 000 kilos.

5. A sa naissance, un ourson est beaucoup plus petit qu'un bébé d'homme.

6. Un ours brun peut dépasser une voiture faisant 40 km à l'heure.

7. L'ours passe plus de la moitié de sa vie à dormir.

8. Le panda géant est un ours d'Asie.

9. L'ours brun kodiak, lorsqu'il est debout, est plus grand qu'un éléphant.

10. On tue chaque année, un milier d'ours polaires.

11. L'ours polaire est bon nageur, mais il ne peut pas plonger.

12. L'ours polaire peut sauter par-dessus des crevasses de 3,50 mètres.

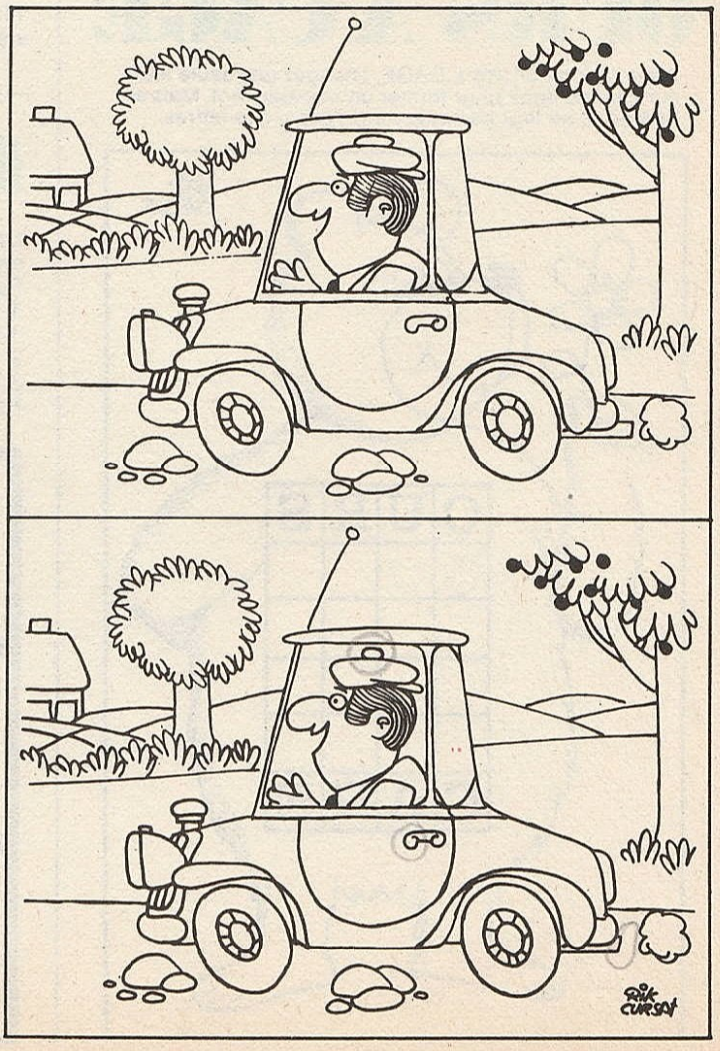
13. Les ours aiment vivre en groupes.

14. Il n'y a plus d'ours en France, sauf dans les zoos.

15. Il existe des ours qui se nourrissent de fourmis.

8 ERREURS

André Ricochet part pour ses premiers congés payés. Un ami a dessiné son départ et lui a donné un double. Mais en recopiant son original il a commis 7 erreurs dans le dessin du bas. Quelles sont-elles ?



SOLUTIONS PAGE 73

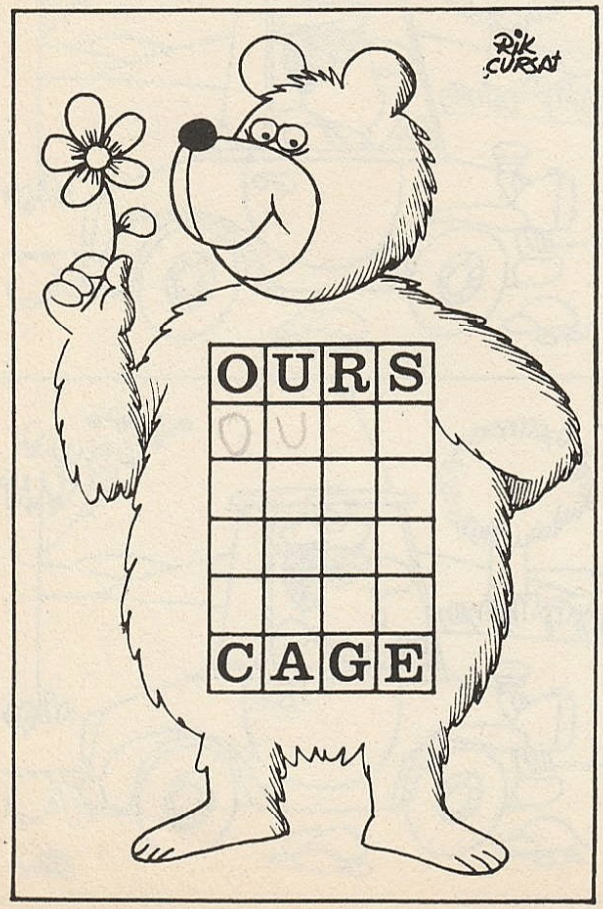
C'EST UN JEUDI

... le jeudi 23 octobre 1817 que naquit Pierre Larousse. Il fit paraître un dictionnaire auquel il a donné son nom.

jeux

OURS A CAGE

Pour aller de OURS à CAGE, changez une seule lettre sur chaque ligne pour former un nouveau mot. Mais attention, il ne faut pas intervertir l'ordre des lettres.



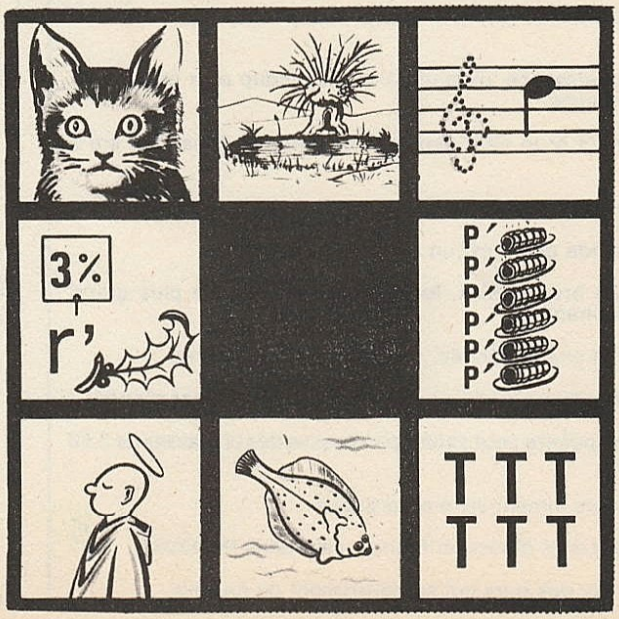
DEVINETTES "E EN PLUS"

Pour chaque question, trouvez 2 noms : 1 nom masculin, 1 nom féminin. Le nom féminin s'obtient en ajoutant un E à la fin du mot masculin. Exemple : pour le N° 1, Rob et robe.

1. Un terme du jeu de bridge qui devient un vêtement
2. Une peur en public qui devient une empreinte
3. Une enveloppe de lettre qui devient un poisson
4. Un poème du Moyen-Age qui devient un sentier percé dans une forêt
5. Un représentant d'une race qui devient une note
6. Une ligne qui devient une partie de chemin parcourue sans arrêt
7. Une négation qui devient la quatrième partie du jour
8. Un jeune cheval qui devient une sorte de souliers
9. Une pièce de vaisselle qui devient une barque.
10. Un petit fleuve du midi qui devient une partie du corps
11. Un membre de la Chambre des Lords en Angleterre qui devient un couple d'animaux.

RÉBUS-CROISÉS

Deux mots horizontaux, deux mots verticaux à trouver. Chaque mot est formé par 3 rébus.
Pour vous aider voici les définitions :
1 V - Originaire d'une ville de l'Indre
1 H - Barioler
2 V - Caractère d'échange
2 H - Naturel
Facile ou difficile, à vous de juger !

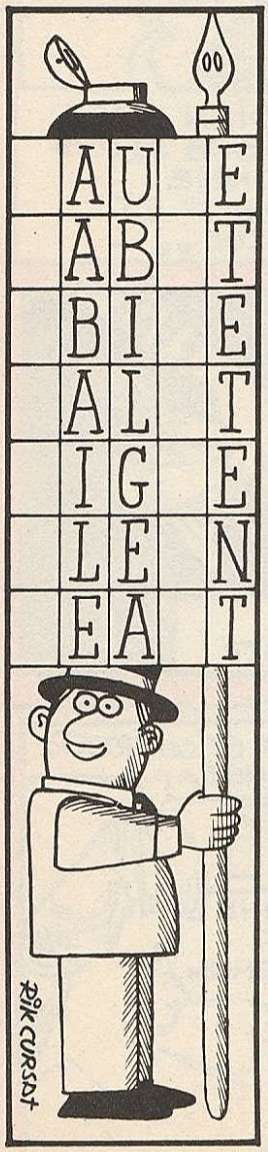


Un jeu de Maurice BRUNOT

de dictionnaire

2 NOMS

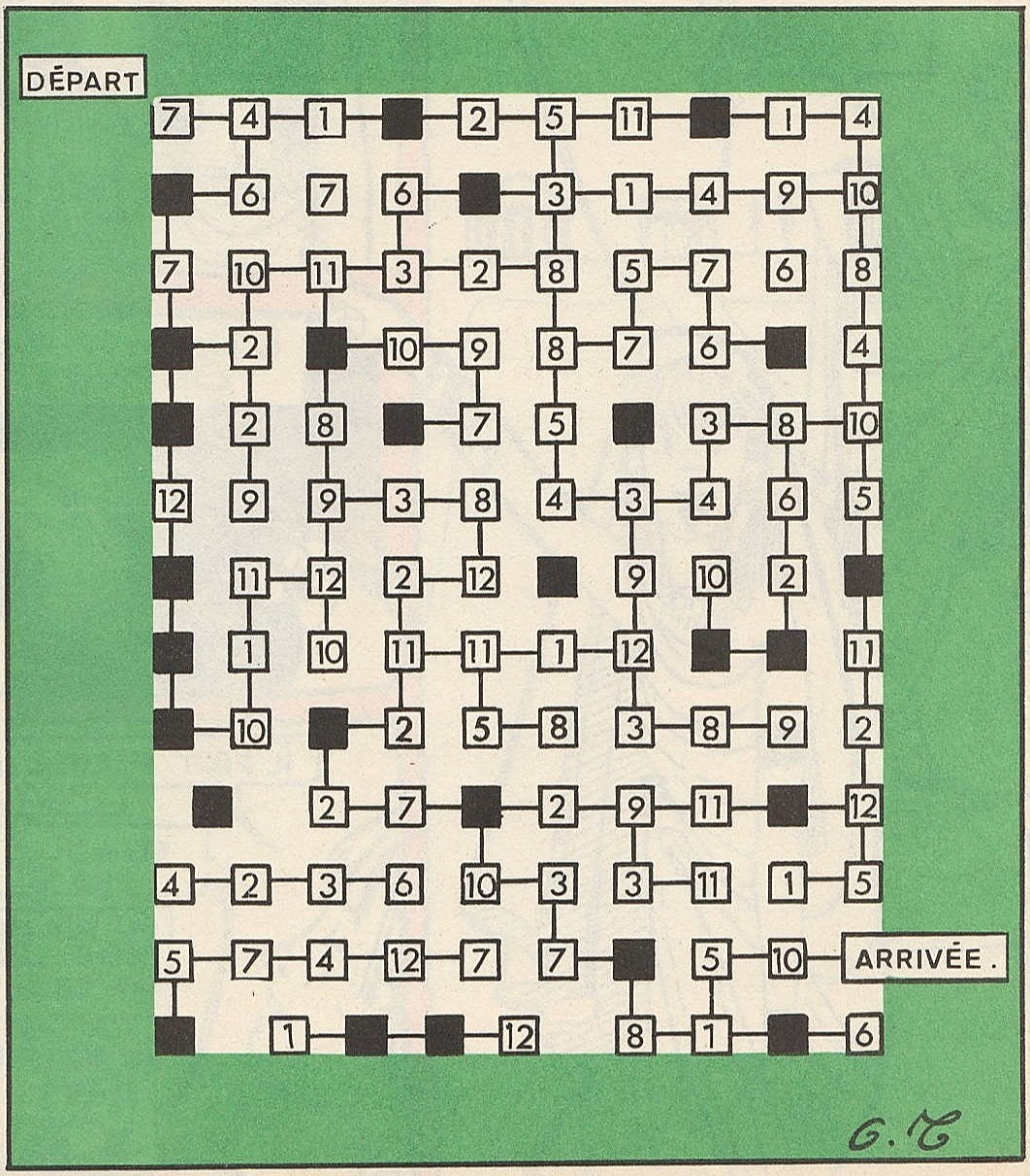
En complétant les mots horizontaux, vous trouverez verticalement le nom d'un écrivain et celui d'un acteur de cinéma.



LE DACOURT

De la case DEPART à la case ARRIVEE, trouvez le chemin le plus court, celui qui utilise le moins de cases reliées possible. Puis notez sur un papier les numéros de ces cases et les carrés noirs rencontrés en respectant l'ordre de votre parcours.
Remplacez chaque chiffre par la lettre correspondante du code ci-dessous et si vous ne vous êtes pas trompé vous lirez un proverbe.

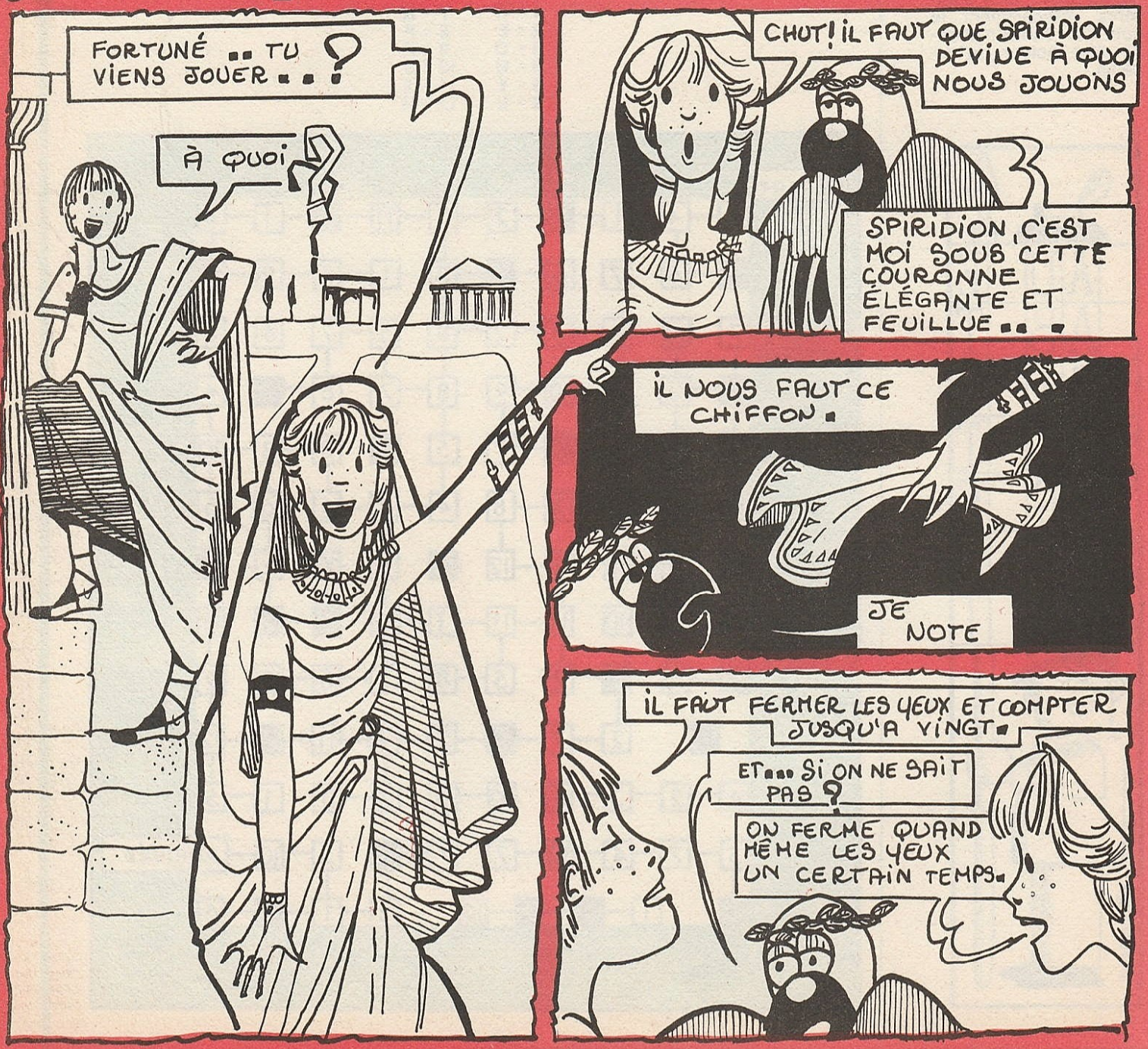
1 = A	7 = N
2 = E	8 = P
3 = O	9 = R
4 = U	10 = S
5 = Y	11 = T
6 = L	12 = H

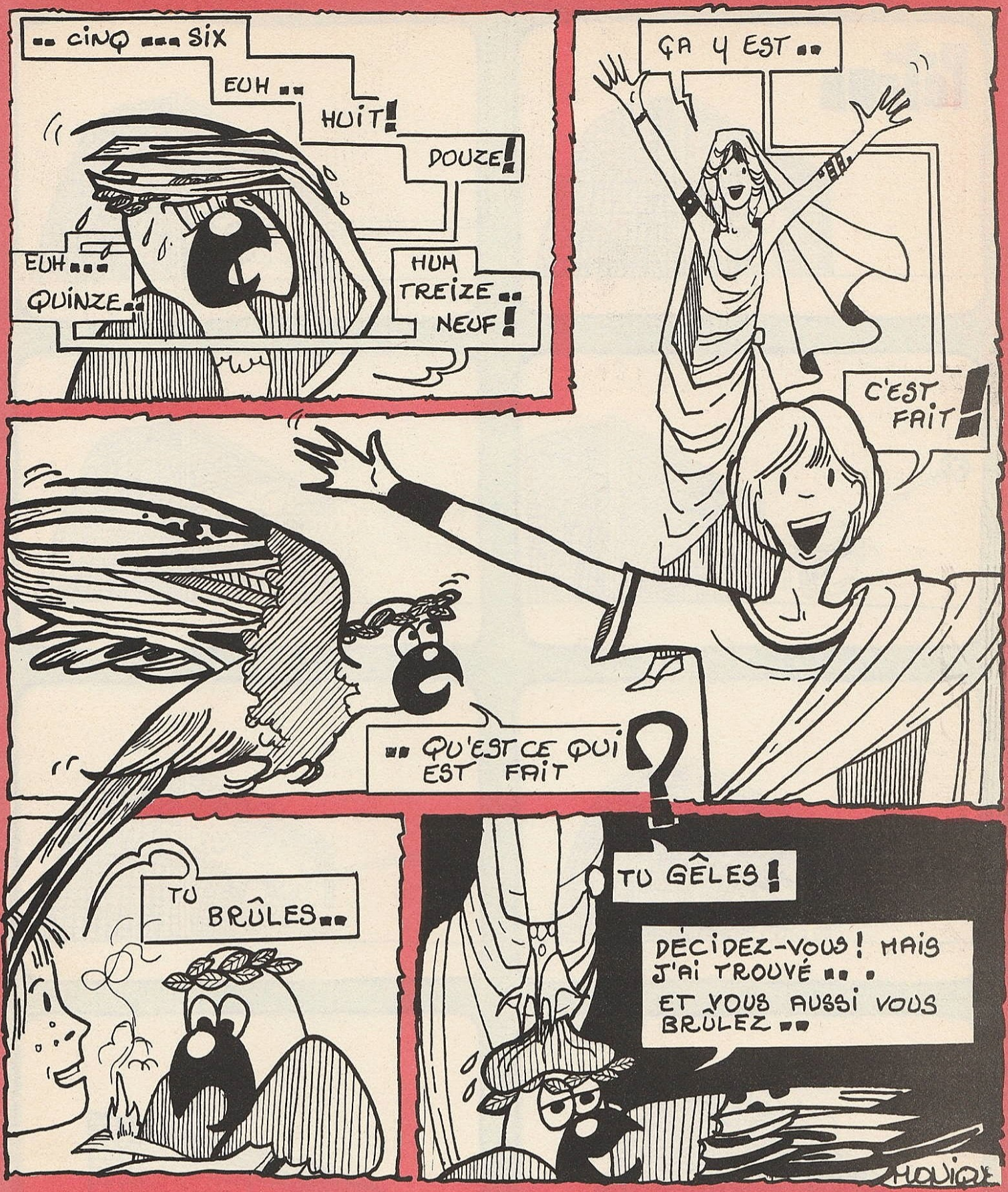


SOLUTIONS PAGE 73

à Quoi

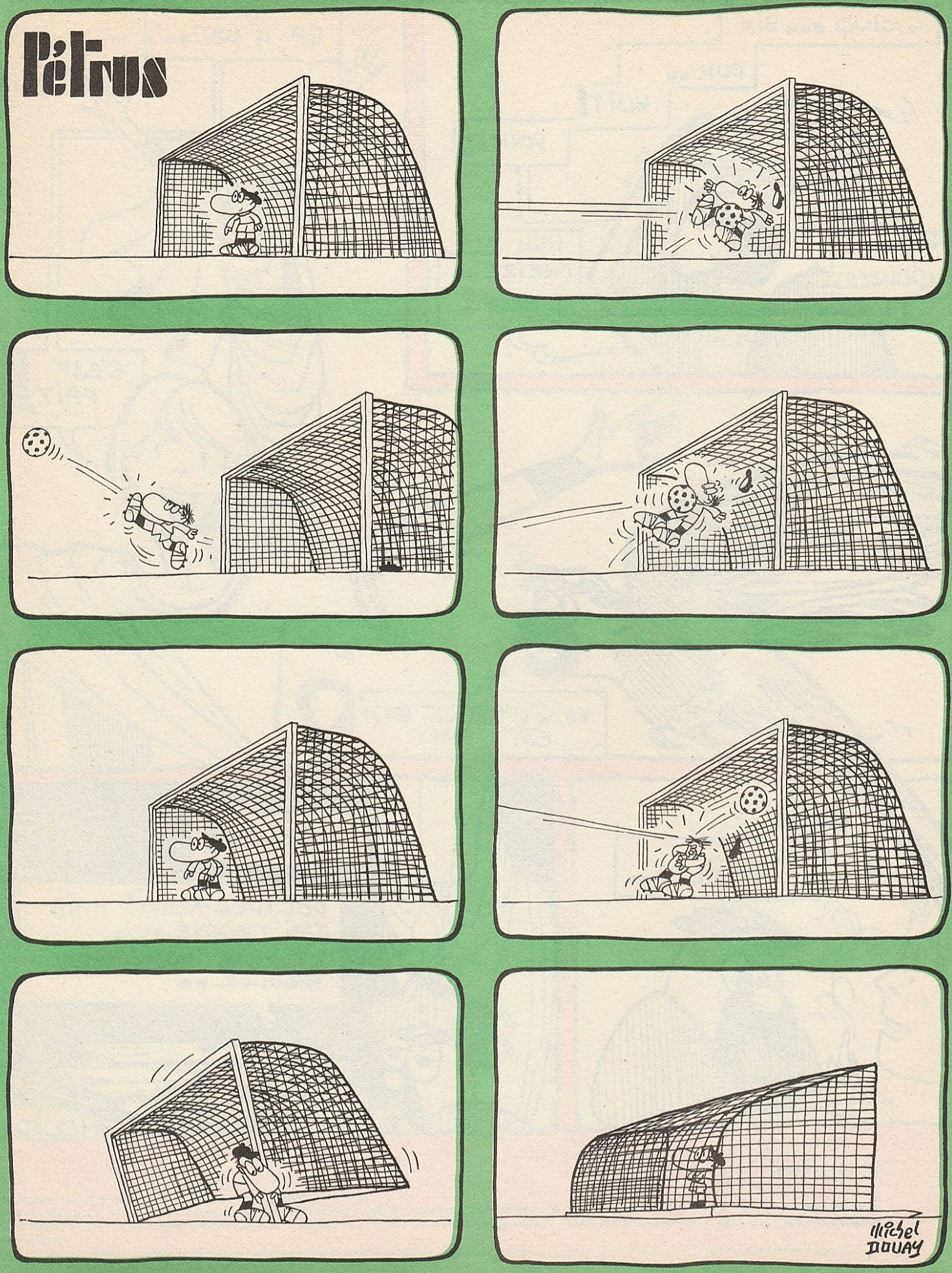
jouent éponine & fortuné?.....

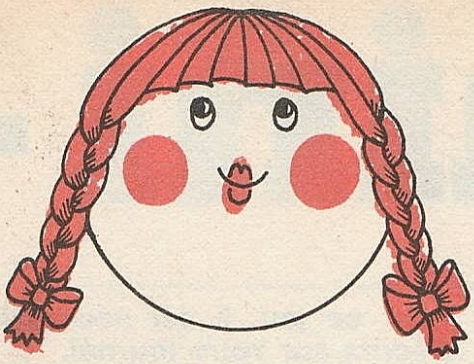




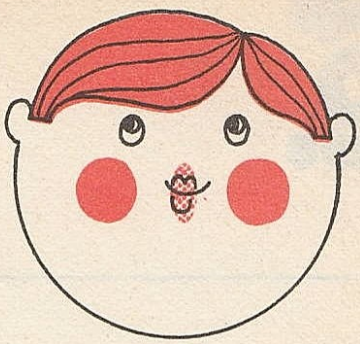
SOLUTION Spiridion a trouvé... après avoir « gelé » et après avoir « brûlé », il s'agit de CACHE TAMPON, jeu tout bête inventé par les enfants de Rome il y a vingt siècles.
Il consiste à cacher un morceau de tissu roulé en « tampon » à l'insu du joueur qui doit le trouver. Lorsqu'on crie « c'est fait », celui qui cherche commence ses investigations, et au fur et à mesure qu'il s'approche ou s'éloigne du « tampon » caché, on dit qu'il « brûle » ou « gèle ». De nos jours le temps de recherche est minuté et celui qui ne trouve pas reçoit un gage.

Pétrus





NOS JEUX "TOI & MOI"



Ils se jouent à deux bien sûr ! Mais vous pouvez aussi jouer à plusieurs équipes de deux. Chaque équipe totalise alors les victoires obtenues par chacun de ses joueurs.

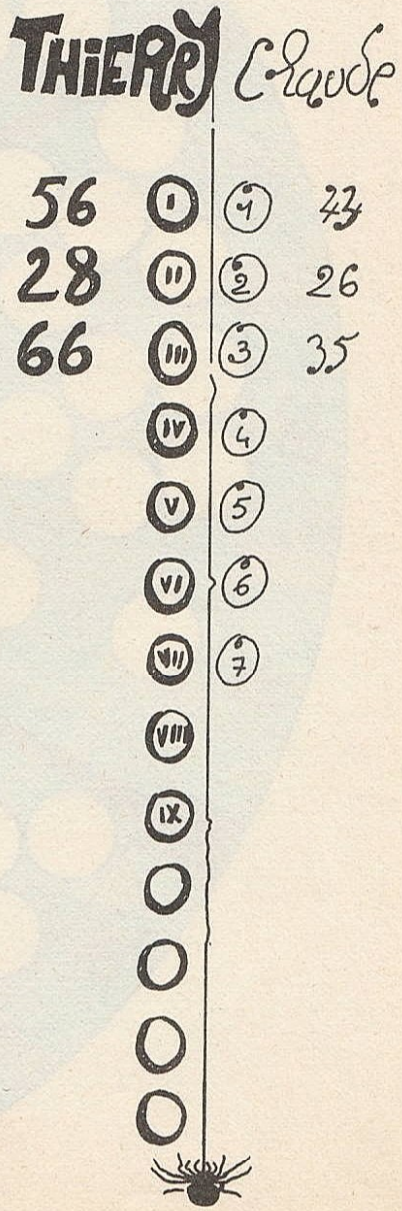
AU PLUS PRÈS

Il s'agit pour chaque joueur de se rapprocher d'un TOTAL fixé à l'avance, en utilisant 2 dés.
Chacun se munit d'un papier et d'un crayon. Pour que vous compreniez bien le déroulement du jeu, nous allons jouer avec Thierry et Claude. Les deux copains ont choisi le nombre 500 comme TOTAL.

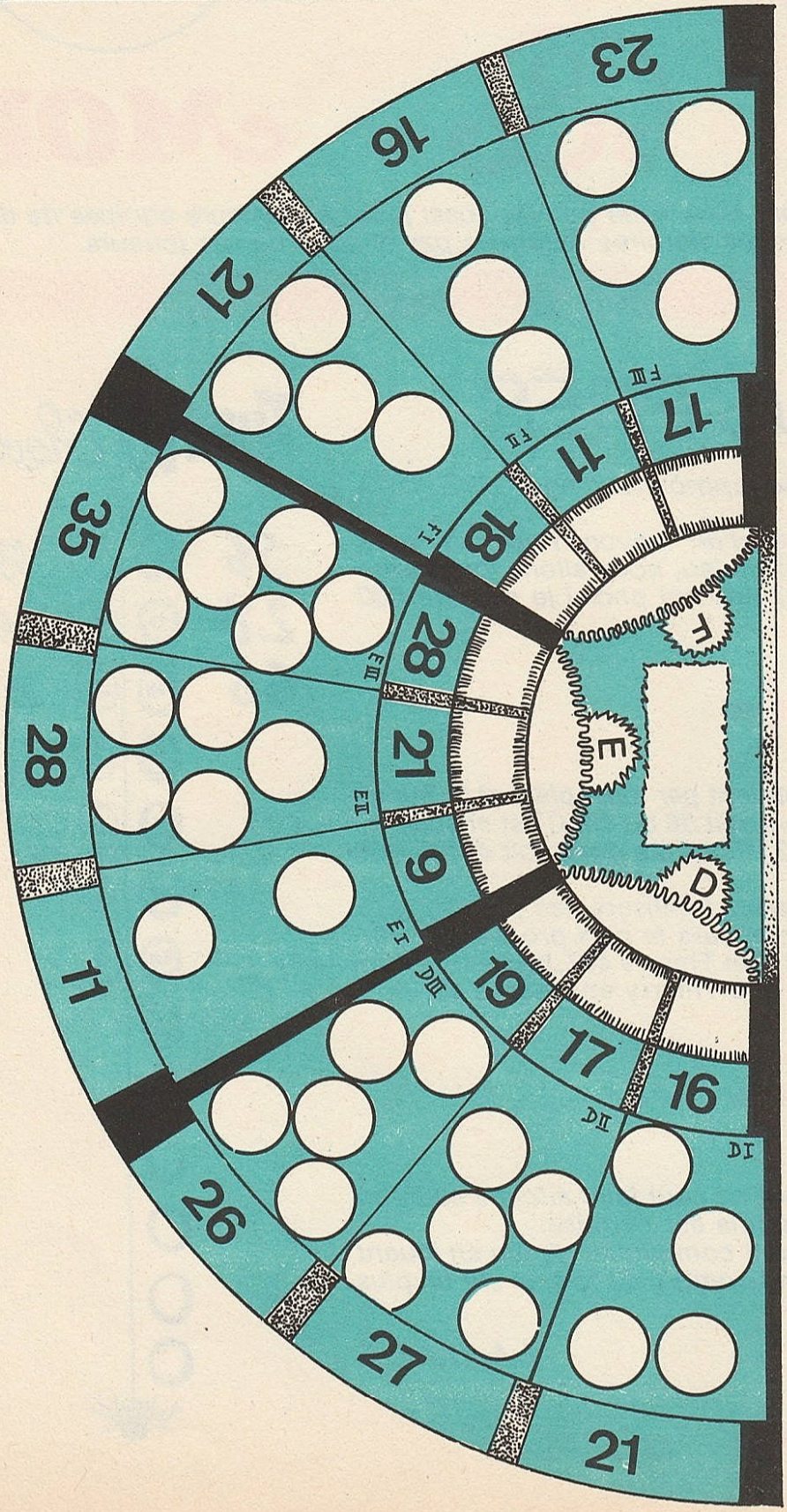
Thierry lance ses deux dés et obtient par exemple 5 et 6. Sur sa feuille il note ses points au choix soit 56 ou 65. C'est ensuite au tour de Claude qui obtient 4 et 3 ; il portera donc soit 43 ou 34 et ainsi de suite 13 fois chacun.
A la fin de la partie, chaque joueur totalisera ses points..
Le gagnant sera celui dont le total sera le plus proche de 500.
Par exemple, Claude a obtenu 512 et Thierry 487, la partie revient à Claude qui a 12 d'écart alors que Thierry en totalise 13.

En cours de partie, chaque joueur ne peut faire aucune addition écrite, mais toute opération mentale est permise.
Les forts en calcul mental peuvent compliquer ce jeu en jouant avec 3 ou 4 dés sur un plus grand nombre de fois, et sur un plus fort total.

A. DUBOIS



mini-



Pour ce jeu, il est nécessaire d'écrire sur votre journal.
Comme vous voudrez sûrement faire plusieurs parties, écrivez donc au crayon sans trop appuyer. Vous pourrez plus facilement gommer. On joue avec un dé, chacun à son tour et celui qui a le plus de points gagne !
. Chaque joueur dispose d'une piste avec 3 série (A.B.C. pour l'un - D.E.F. pour l'autre)
. Chaque série comprend 3 plateaux
. A chacun des plateaux est attribué un nombre de boules. Les points obtenus avec le dé sont notés sur ces boules.
. Pour chacun des plateaux est imposé un MINIMUM et un MAXIMUM.

MARCHE DU JEU

1. REMPLIR LES PLATEAUX

Prenons l'exemple de la série A dans la piste de « MOI »' L'un des plateaux a : 12 au MINI et 16 au MAXI.

Pour ce plateau le joueur « MOI » doit s'arranger à faire un certain total de points : au moins 12 points et au plus 16 points.

A lui de bien calculer les points qu'il marquera sur ses boules, car en dehors des limites imposées (12 et 16) les points du plateau sont annulés.

Dans la case au-dessus du chiffre MINI s'inscrit le total du plateau.

-maxi

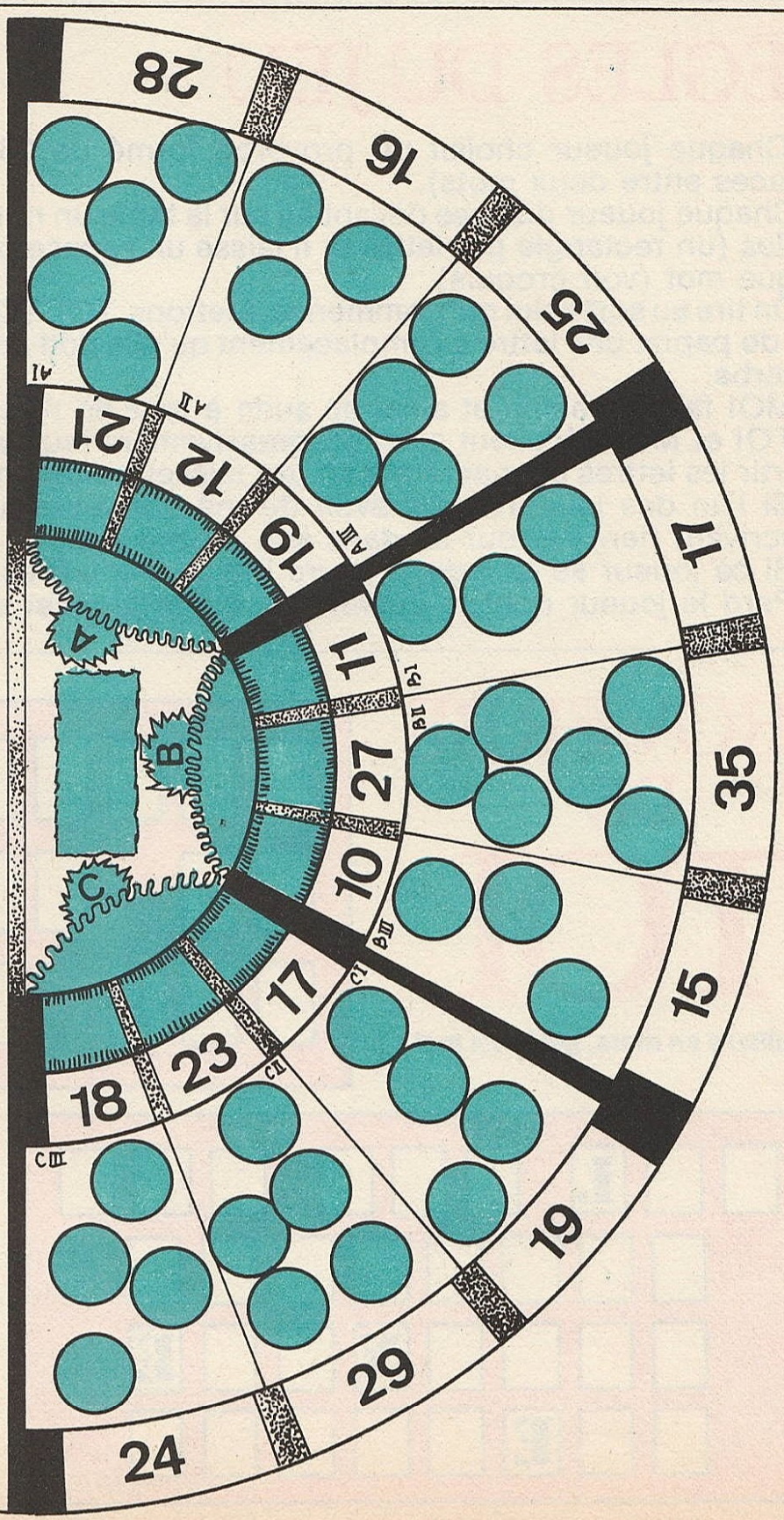
2. CONTRER L'ADVERSAIRE

Chaque joueur est obligé de contrer l'adversaire, et cela dans chaque série. Ici, le joueur « TOI » contre en marquant dans un des trois plateaux de « MOI » (supposons A2). Ce plateau doit être inoccupé. Il inscrit un chiffre tiré au dé sur une des boules. Les points que TOI marquera dans ce plateau doivent observer, bien sûr, la règle MINI-MAXI. Leur total sera enlevé au total obtenu en additionnant les 2 autres plateaux. Le résultat final pour « MOI » sera donc : A1 + A3 - A2
Ce total est porté dans la case ovale. L'addition des points des 3 séries est écrite dans le rectangle. La partie est alors terminée.

3. PASSER

Les joueurs ne sont pas obligés de marquer à tous les coups.
Il peuvent passer si les points tirés au dé ne leur conviennent pas. Cependant, la partie s'arrête quand un joueur a terminé ses trois séries, et un plateau non terminé, c'est autant de points de moins.
On joue toutes les séries à la fois.

J. MONNIER



LES PROVERBES

TOI doit découvrir le proverbe de MOI, et bien sûr, MOI doit deviner le proverbe de TOI.

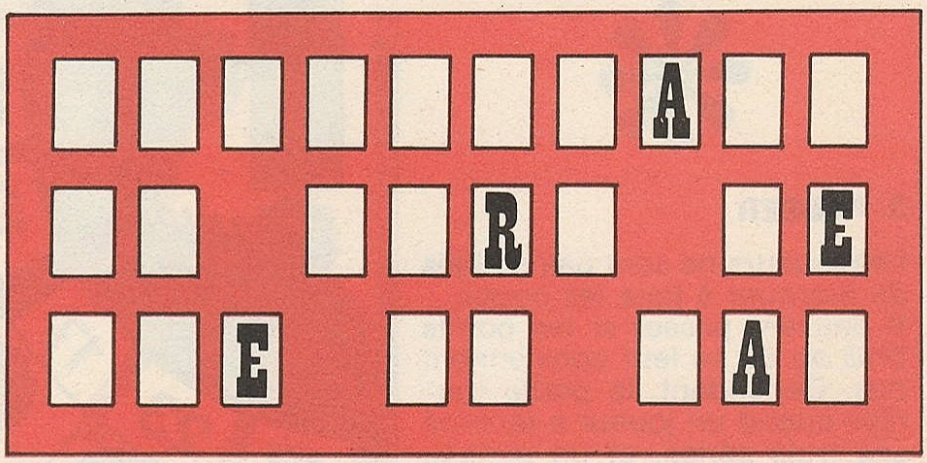
MATÉRIEL : 25 à 35 rectangles de papier de 2 x 3 cm par joueur.

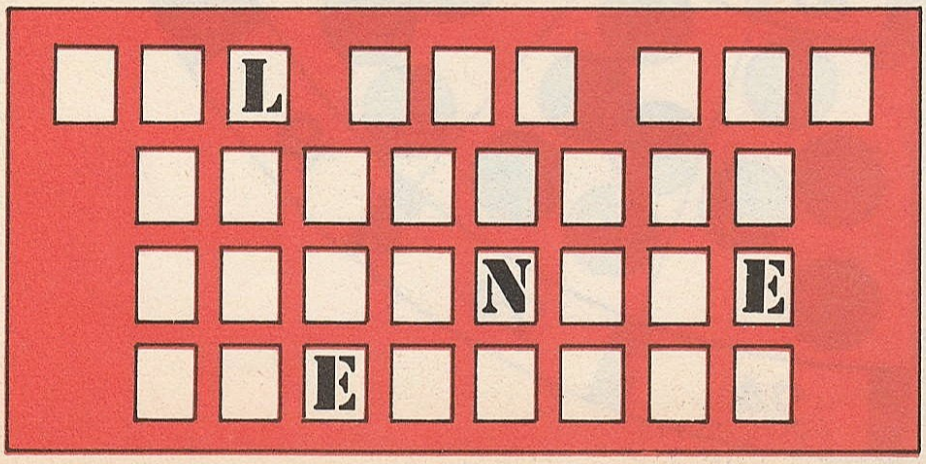
RÈGLES DU JEU

1°) Chaque joueur choisit un proverbe formé de 25 à 40 lettres ou intervalles (espaces entre deux mots).
2°) Chaque joueur dispose devant lui sur la table un nombre correspondant de rectangles (un rectangle par lettre et il laisse un espace pour former l'intervalle entre chaque mot (voir croquis).
3°) On tire au sort celui qui commence. Mettons TOI. TOI écrit sur l'un de ses rectangles de papier une lettre à l'emplacement qu'elle doit occuper normalement dans le proverbe.
4°) MOI fait de même et ainsi de suite à tour de rôle.
5°) TOI et MOI dévoilent ainsi progressivement leur proverbe en prenant soin de répartir les lettres de manière à ne pas laisser comprendre à l'autre son proverbe.
6°) Si l'un des joueurs croit avoir deviné une lettre adverse, il l'écrit à son tour, n'inscrivant rien, ce tour-là, dans son propre jeu.
7°) Si ce joueur se trompe, il devra indiquer 2 lettres de son proverbe.
8°) Perd le joueur dont le proverbe a été le premier entièrement reconstitué...

PROVERBE DE TOI

Brouillard en mars, gelée en mai





PROVERBE DE MOI

Tel qui rit vendredi, dimanche pleurera.

VRAI ou FAUX

le drapeau suisse porte une croix rouge sur fond blanc (VRAI OU FAUX ?)

(FAUX : une croix blanche sur fond rouge)

vous trouverez bien d'autres jeux pour vous distraire en CAR, en AUTO, en TRAIN dans

Jeux pour le voyage

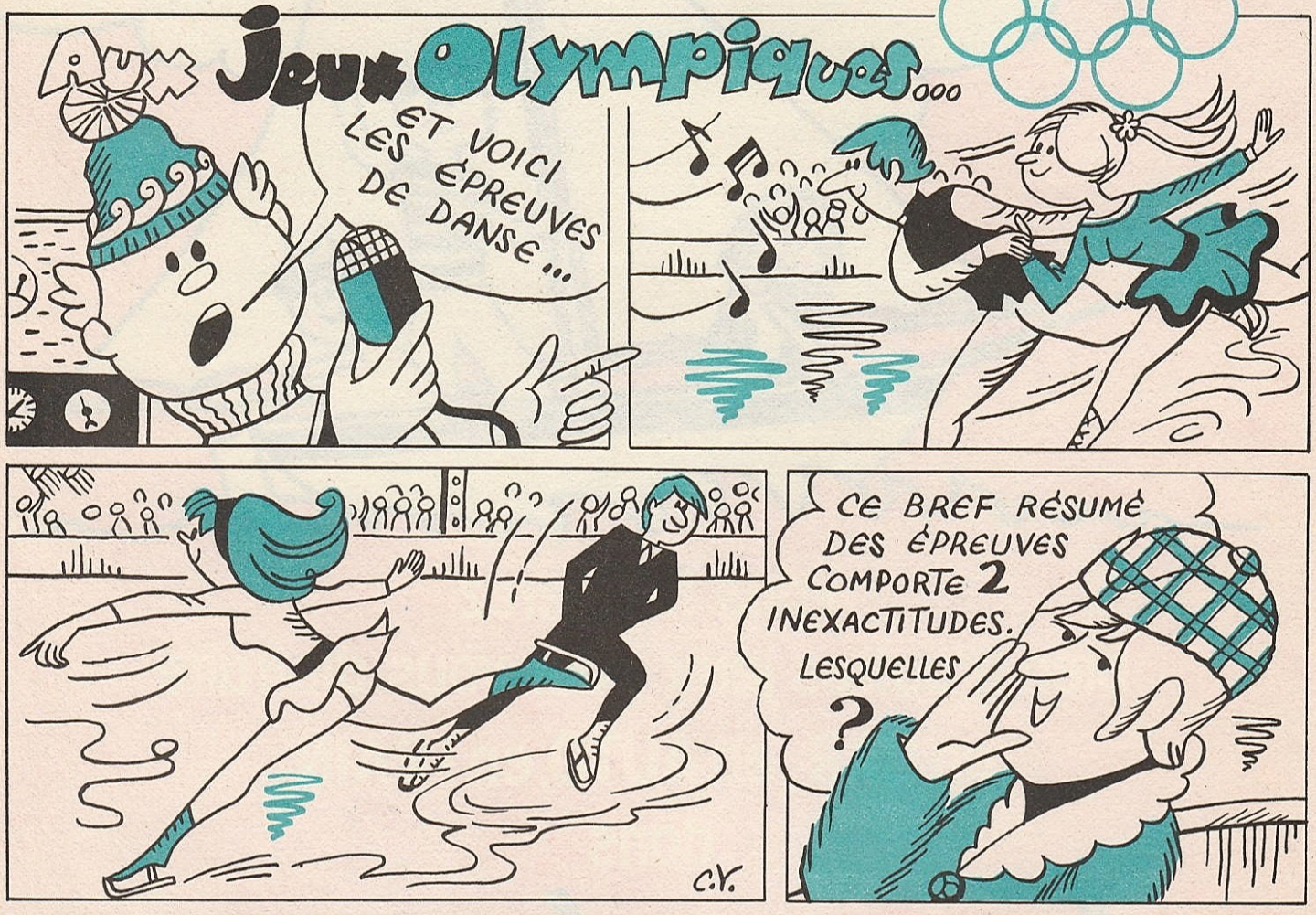
SERIE 100

CHEZ VOTRE LIBRAIRE OU A DEFAUT AUX
EDITIONS FLEURUS
31, RUE DE FLEURUS, 75280 PARIS CEDEX 06

C'EST UN VENDREDI

... le vendredi 9 Février 1968 que la piste olympique de Grenoble reçut ses premiers coureurs. C'étaient des patineuses disputant le 500 mètres de vitesse.

sports



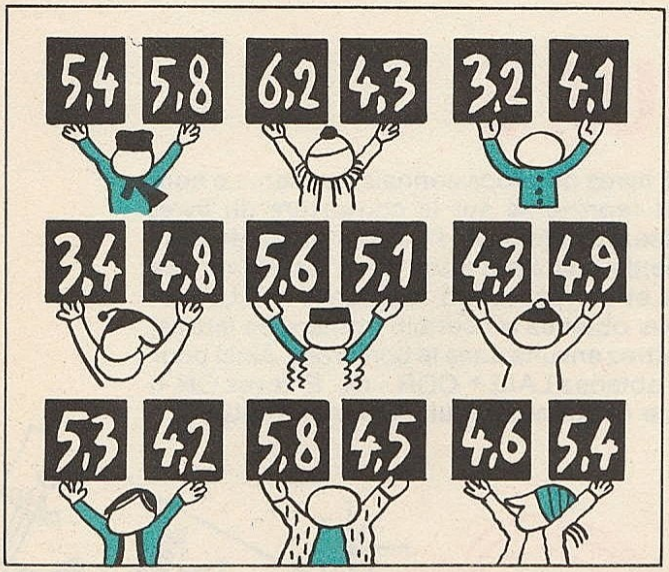
VRAI ou FAUX

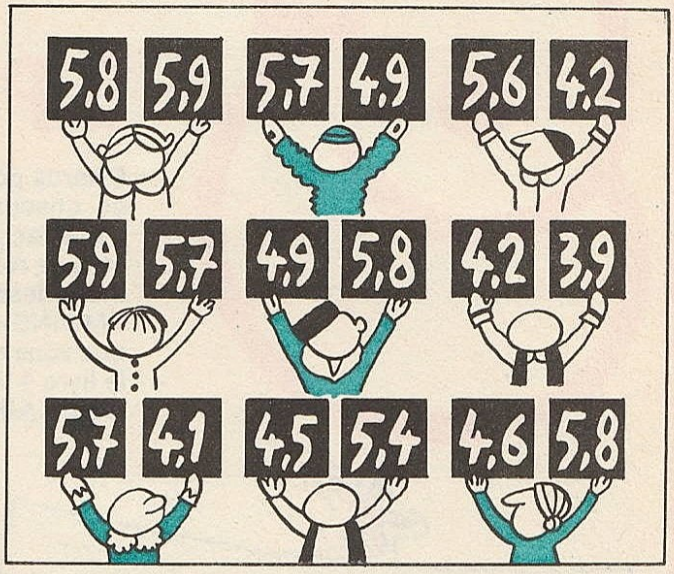
1. Le patinage artistique comprend deux épreuves : hommes et dames.
2. Il y a plus de 70 figures imposées
3. Les figures libres durent 5 minutes pour les hommes
4. Les appellations des sauts proviennent des noms des sauteurs qui, les premiers, les exécutèrent
5. Il y a dix juges pour noter les épreuves
6. Les figures libres s'effectuent sur fond musical de la 5e Symphonie de Saint-Saens
7. Alain Calmat, médaillé olympique, fut médecin officiel de la délégation française en 1968 à Grenoble
8. Le patinage de vitesse est né en Finlande
9. Le patinage de vitesse (homme et femme) est discipline olympique depuis 1924

SOLUTIONS PAGE 73

LES JUGES

Ces deux couples viennent d'être notés par les juges. Quel est le vainqueur ?



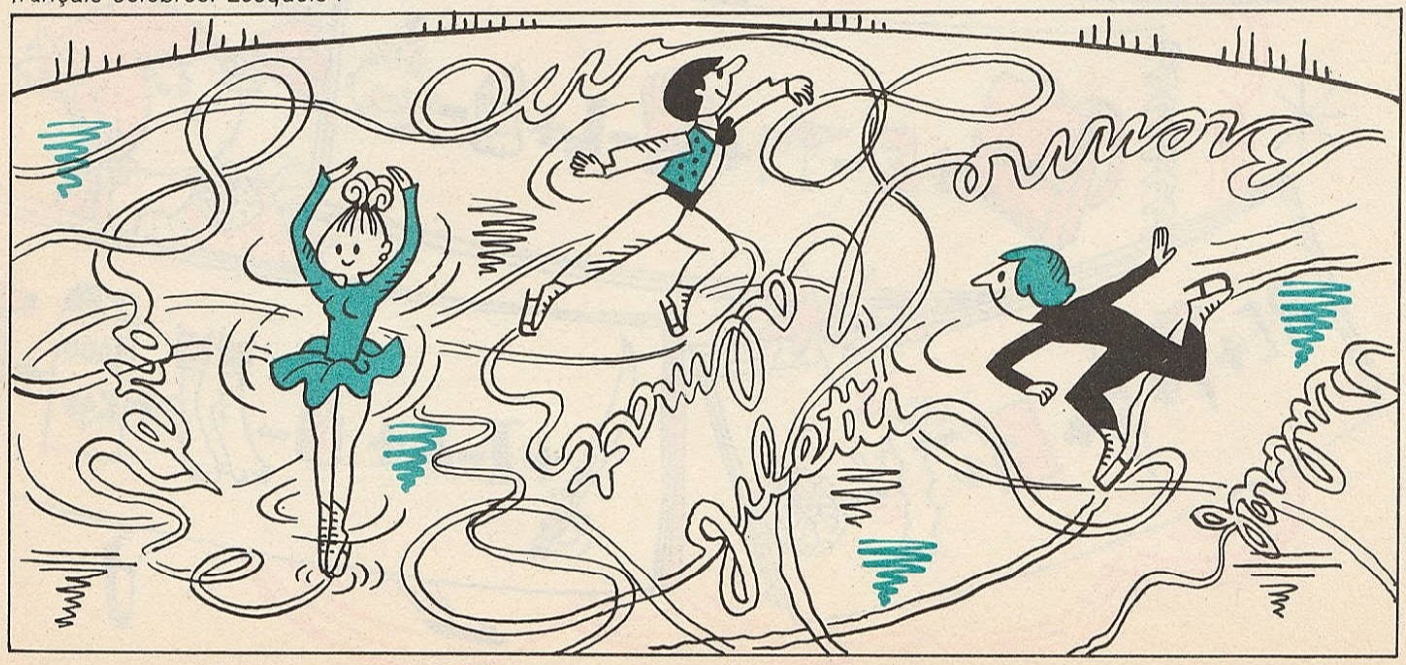


L'INTRUS

Parmi ces 7 noms de sauts, l'un est purement imaginaire. Lequel ?
Axel Flip Flying Lutz Rittberger Salchow Toeloop

QUI... DANS LES "HUIT"?

Dans cet enchevêtrement de HUIT tracés par les patineurs, on peut distinguer 4 noms de patineurs ou patineuses français célèbres. Lesquels ?

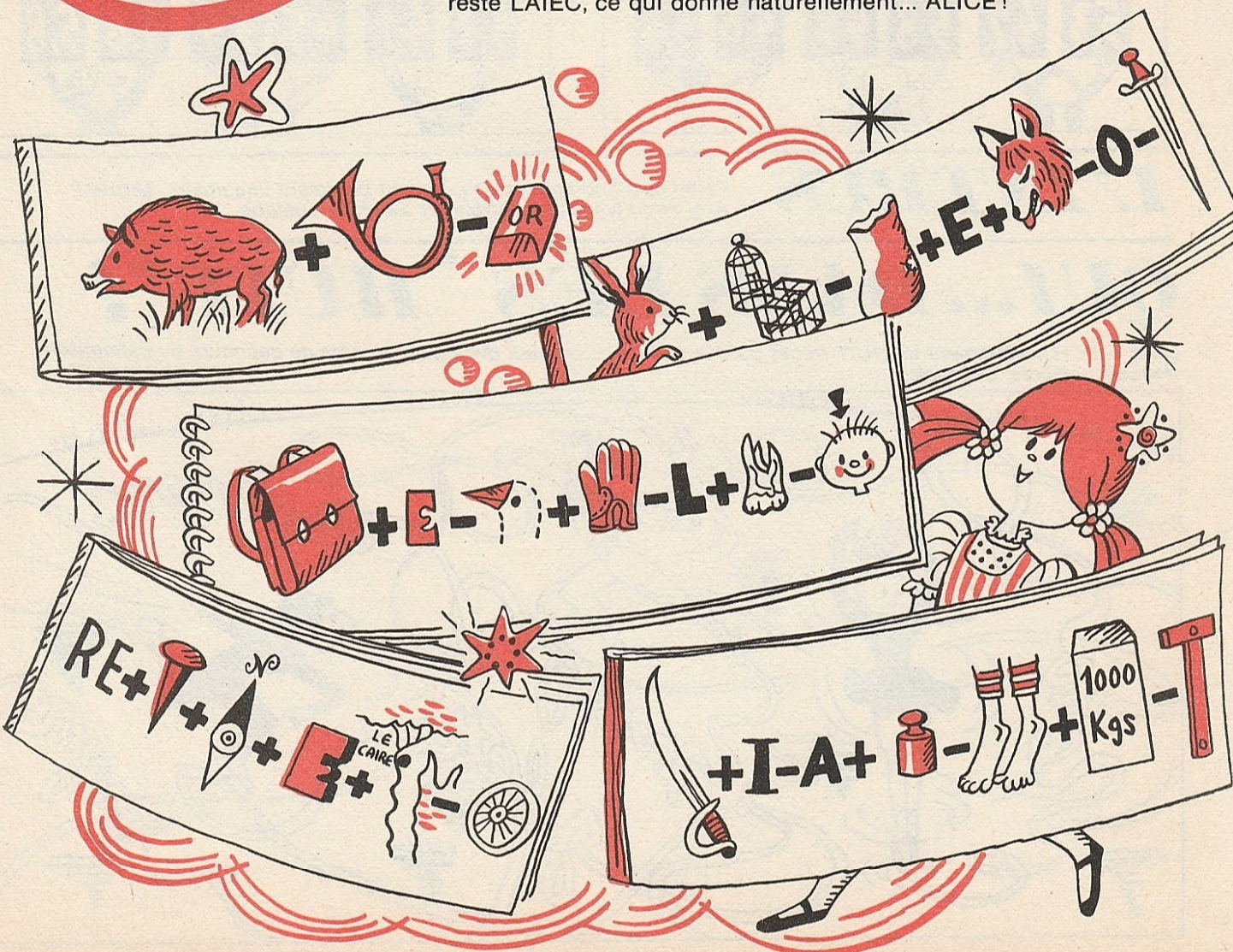


C'EST UN VENDREDI

... le vendredi 4 juillet 1862 que Charles Dodgson inventa, pour trois petites filles, une histoire dont l'héroïne s'appelle Alice. Il écrivit ensuite cette histoire qui parut sous le titre « Alice au pays des merveilles ». Il prit un pseudonyme : Lewis Carroll.

5 POUR 5

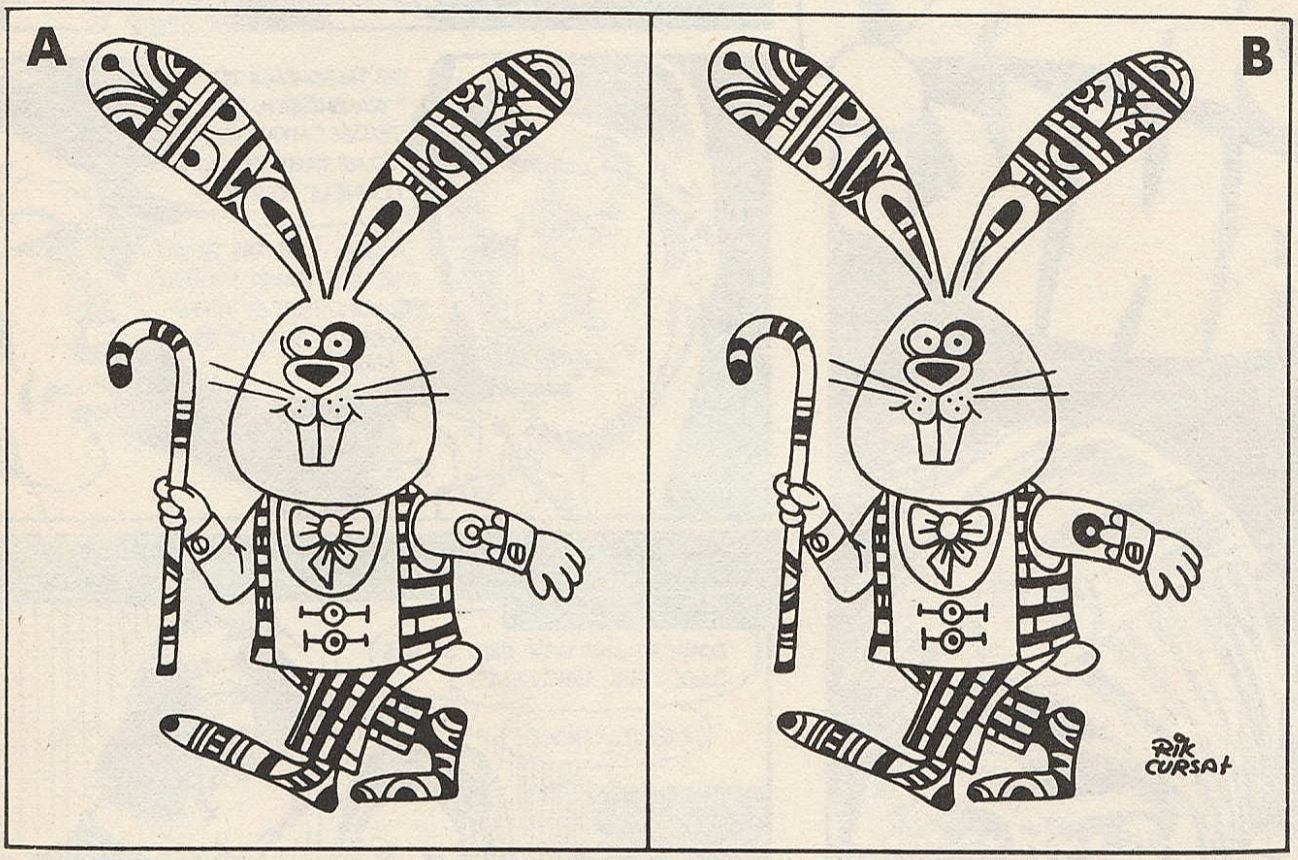
5 héros pour 5 livres que vous connaissez bien. Le nom de chacun est représenté sur la couverture du livre, d'une façon assez mystérieuse. Pour le trouver, devinez ce que représente chaque dessin. Avec les lettres des mots dessinés et en respectant les signes « PLUS » et « MOINS », vous obtenez un certain nombre de lettres, que vous remettrez ensuite dans le bon ordre. Ainsi pour le livre 1 vous obtenez LAIE + COR - Or. Enlevez OR, il reste LAIEC, ce qui donne naturellement... ALICE !



SOLUTIONS PAGE 73

7 ERREURS

Le lapin est un des animaux qu'Alice rencontra au cours de son voyage au pays des merveilles. En recopiant son lapin le dessinateur a commis 7 erreurs. Trouvez-les dans le dessin B.



8 SALADE

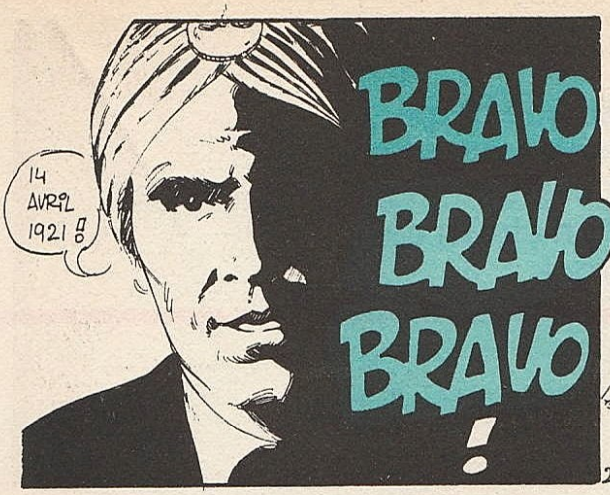
Chacun des mots ci-dessous est comme une bonne salade de fruits. Les lettres de chacun sont bien mélangées. A vous de les remettre en ordre pour trouver les noms d'animaux qu'Alice rencontra :

1. GIANOL
2. BRACE
3. THAC
4. VIERLE ED RAMS
5. FINGROF
6. HONCCO
7. ILPAN CLANB
8. OSIRUS
9. ILISIM TRETOU
10. NECLIHEL
11. NIPOGE
12. DORHAM

LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID.

SONKA et RANKI

SOLUTIONS P. 74



CES DEMANDES CONTIENNENT UN CODE DANS LES PREMIERS MOTS DE CHACUNES D'ELLES. CE QUI PERMET A SOUKA DE TROUVER LES DATES, EN TRADUISANT LE CODE EN CHIFFRES.

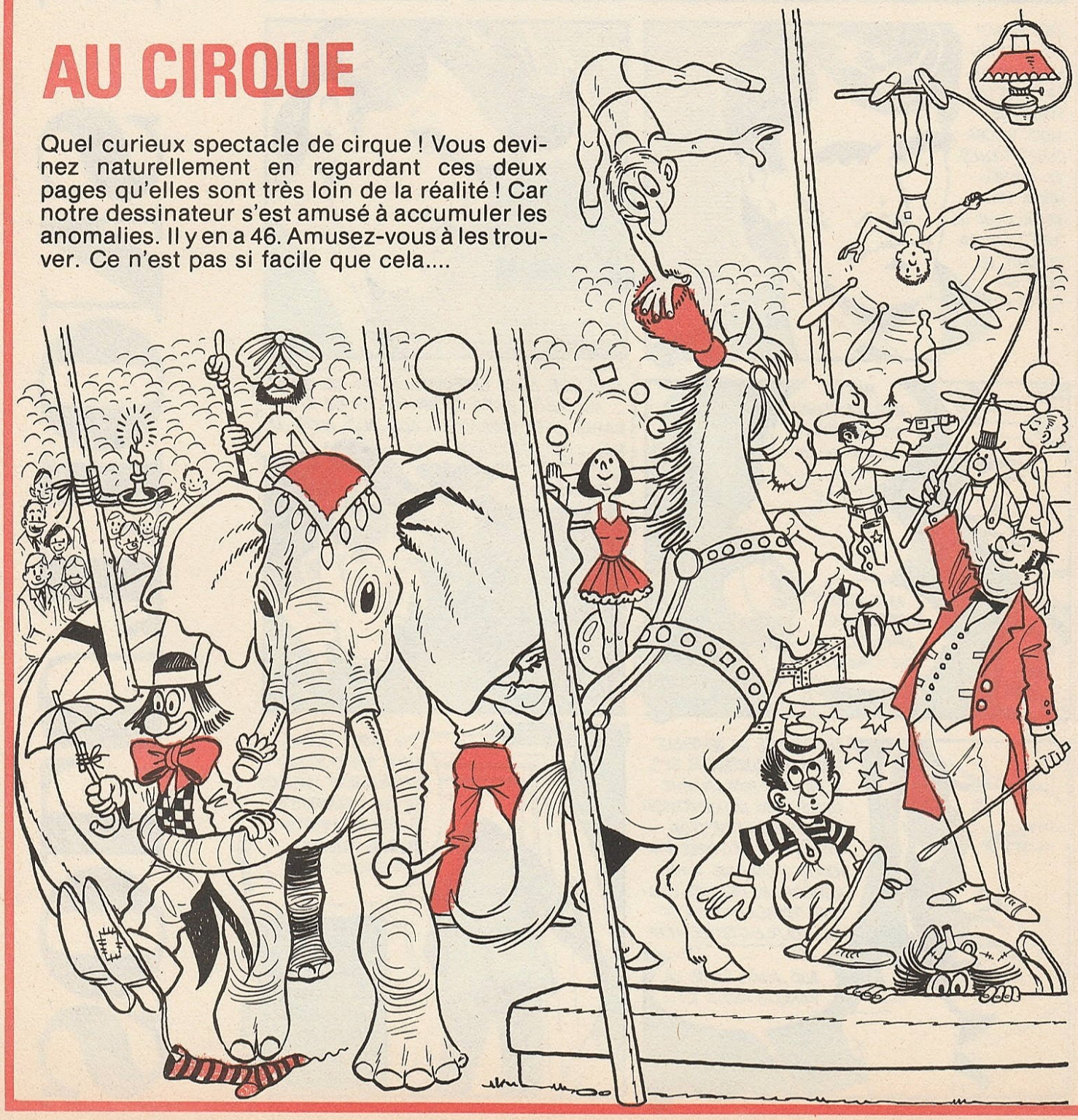
© GUY HENRARD EDDY DUVAL

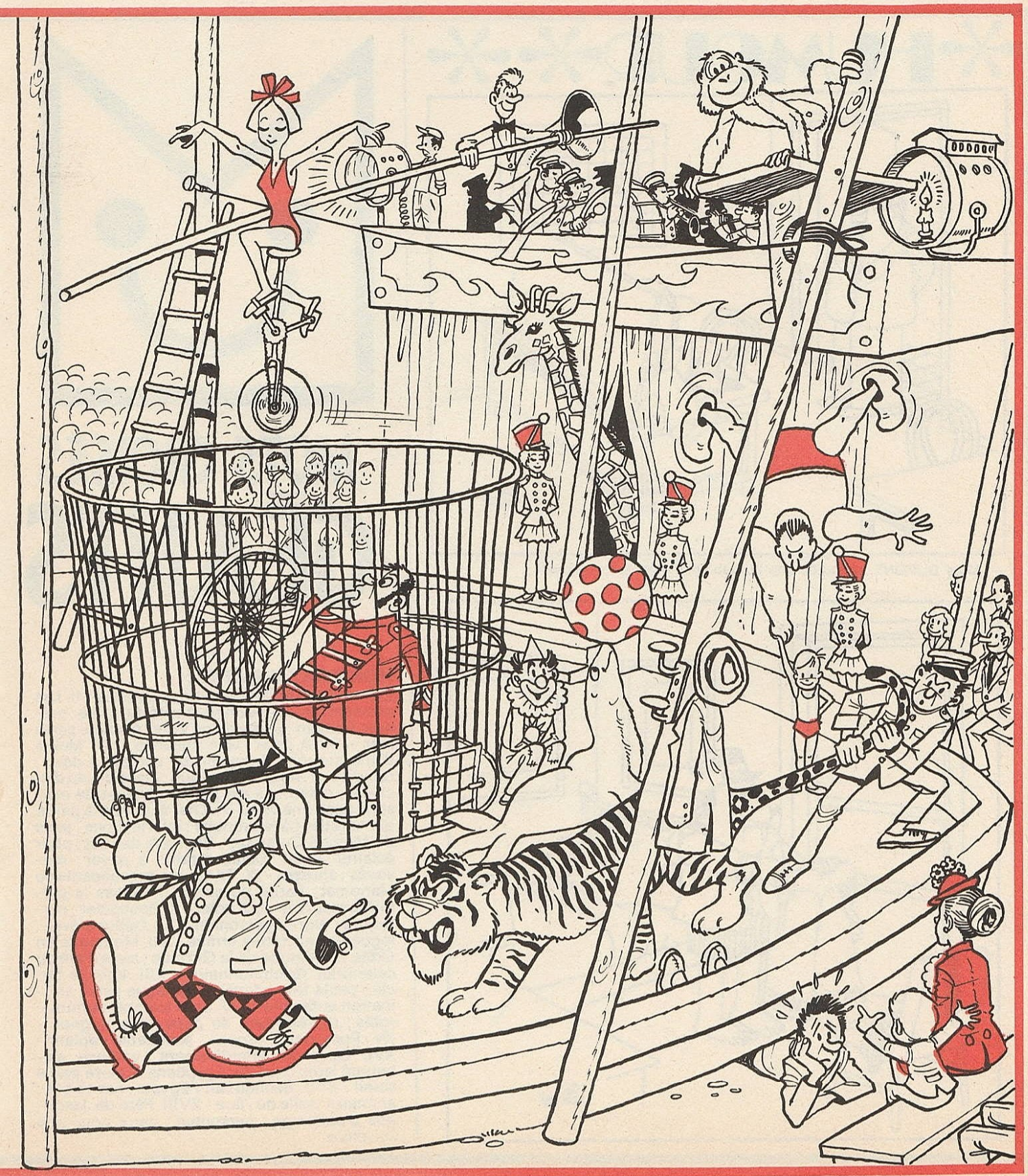
C'EST UN SAMEDI

... le samedi 10 janvier 1880 que naquit, en Suisse, Adrien Wettach. Ses parents ne se doutaient sûrement pas que leur enfant deviendrait un jour un clown célèbre... sous le nom de Grock.

AU CIRQUE

Quel curieux spectacle de cirque ! Vous devinez naturellement en regardant ces deux pages qu'elles sont très loin de la réalité ! Car notre dessinateur s'est amusé à accumuler les anomalies. Il y en a 46. Amusez-vous à les trouver. Ce n'est pas si facile que cela....

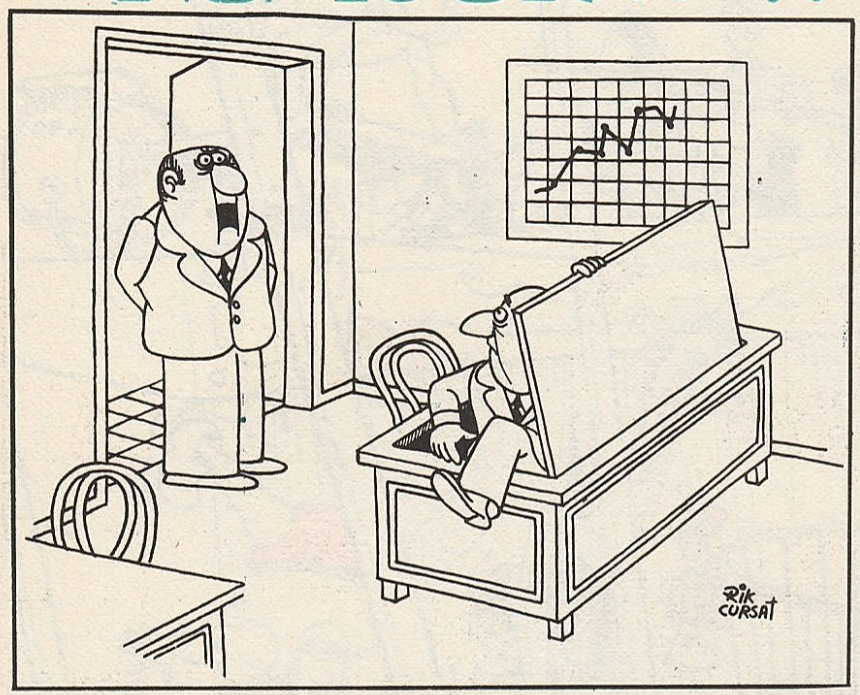




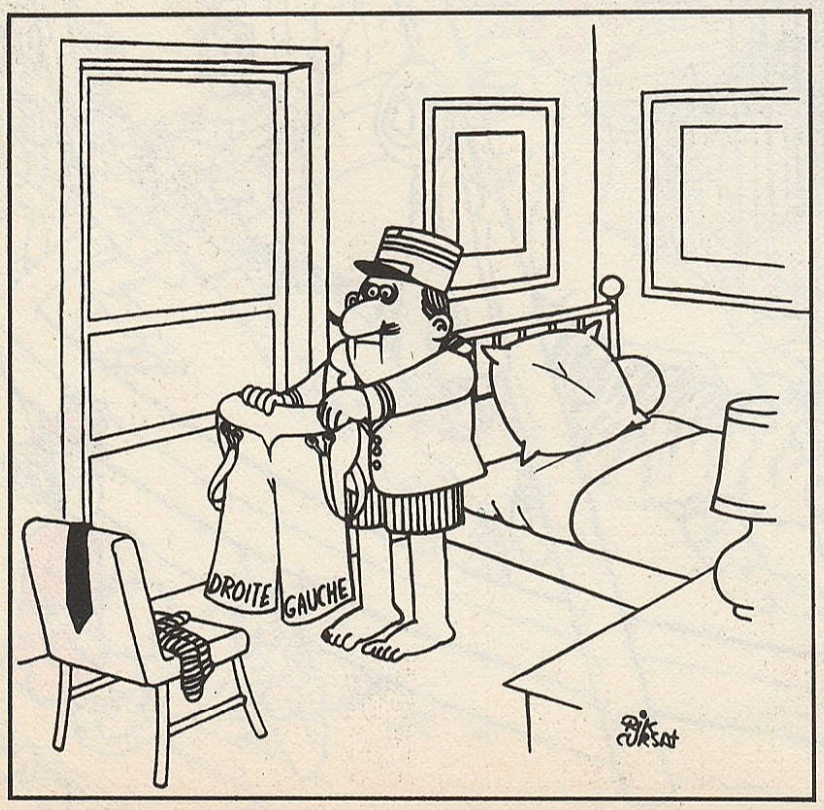
SOLUTIONS PAGE 73

C'EST UN SAMEDI

*HUMOUR**



— Alors DUPONT, on quitte son bureau sans mon autorisation ?...



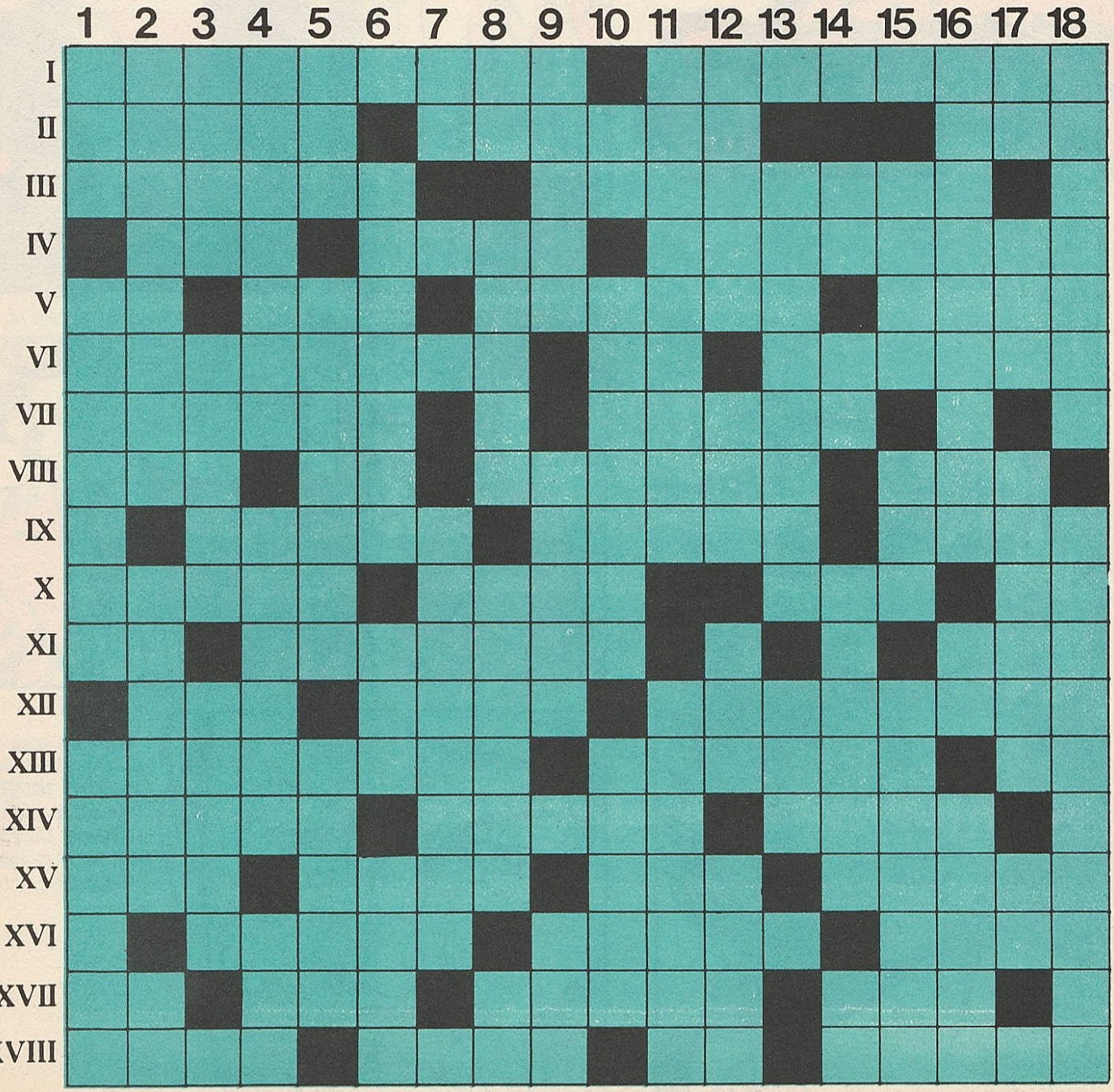
MOTS CROISES GÉANTS

HORIZONTALEMENT :

I. Souillure ; points forts de la défense - II. Les poissons en ont de chaque côté de la tête ; prénom féminin ; partie d'une vallée envahie par la mer - III. A servi ; ville italienne - IV. Moitié d'une mouche dangereuse ; combat à deux ; rapidité - V. Note de musique ; pièce du jeu d'échecs ; chien bas sur pattes ; groupe de maisons dans une ville - VI. Oter à un fruit la partie qui le retient à la branche ; interjections ; pays du Marché Commun - VII. Pays de l'est ; pour éclairer - VIII. Démonstratif ; à payer ; renvoyés ; adresse - IX. Titres des descendants de Mahomet ; partie du corps ; il réalisa la première machine pour voler - X. Rouspéter ; corrompu ; aigre ; personnel - XI. Début d'éveil ; légumes ; ancienne armée - XII. Montagne en Crète ; commune de la Gironde ; mois d'été du calendrier révolutionnaire - XIII. Volaille farcie ; petits traits dans un dialogue écrit ; affirmation enfantine - XIV. Jeux avec pions numérotés ; représentant du pape ; champignon - XV. Possèdent ; proche ; semblable ; aplatit - XVI. Observés attentivement ; cadavre embaumé jadis chez les Egyptiens ; coloré par le soleil - XVII. Réchauffait l'Egypte ; pas là-bas ; animaux ; selle de l'âne - XVIII. Père de Jason ; gaz d'éclairage ; personnel ; deux pour une soupière.

VERTICALEMENT :

1. Suce le sang ; son nom vulgaire est vif-argent ; honneur - 2. Insecte qui pique sans tête - sport nautique ; forte carte - 3. Attachas ; dans la Corrèze ; à payer - 4. Peu pesantes ; répare les voitures ; arbre - 5. Se sert ; ce qu'on ne sait que par la rumeur publique ; vipère - 6. Met en vente l'œuvre d'un écrivain ; soigne le bai ; viscère pair du corps humain - 7. Préfixe, ne produisent rien - 8. Lac pyrénéen ; personnes ; le taureau y joue son sort, saint normand - 9. Fruit sauvage ; refuges ; possessif - 10. Doublé dans elle ; reproduits par transparence ; mammifère d'Amérique tropicale - 11. Fortin en béton ; on peut travailler ainsi - 12. Assainie ; pose ; berceau ; prénom féminin - 13. Courbes planes fermées ; pas mouillé - 14. Négation ; personnel ; nord de l'Irlande ; moitié d'un gâteau - 15. Hurla ; rivière suisse ; ville d'Iran - 16. Petite chauve-souris ; note inversée ; mouvements folâtres - 17. Négation ; pas moi ; débris de verre ; article inversé - 18. Actions viles ; ont passé l'âge de travailler.

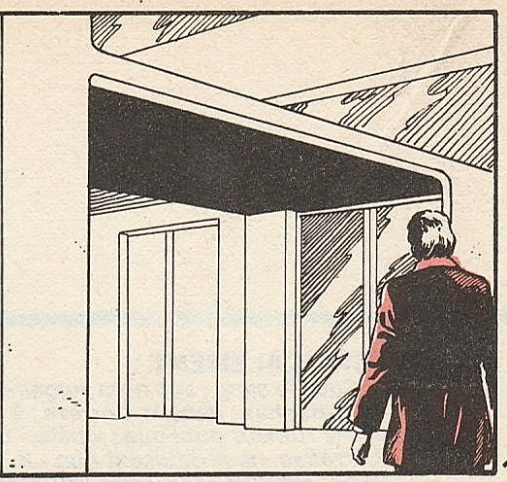


SOLUTIONS PAGE 73

LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID.

LE DOSSIER X-128

LES SERVICES DE LA P.A.T. (PROTECTION AUTONOME DU TERRITOIRE) CONTIENNENT DES DOCUMENTS SECRETS INTÉRESSANT LA DÉFENSE NATIONALE. TOUTE PERSONNE ENTRANT ET SORTANT DANS L'IMMEUBLE EST FILMÉE.



1

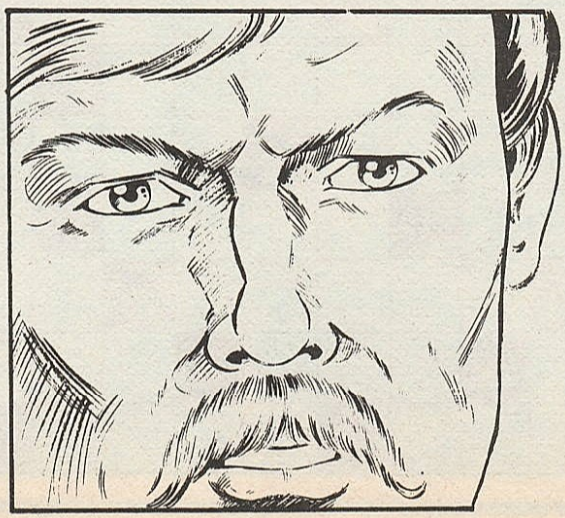
3

OR, ENTRE TEMPS, ON A DÉCOUVERT LA PERTE D'UN VOLUMINEUX DOSSIER : LE DOSSIER X-128. NOUS SOUPÇONNONS LAURIER DE L'AVOIR DÉROBÉ.

4

ID ET ASTUS SE RENDENT CHEZ LAURIER.

7



BIEN SÛR, VOUS AVEZ EU LE TEMPS D'ENTREPOSER LE DOSSIER EN DEHORS DE CHEZ VOUS. MAIS TOUT VOUS ACCUSE, VOUS FERIEZ MIEUX D'AVOUER.

10

SOLUTIONS P.74

VOUS PENSEZ QU'IL L'A DISSIMULÉ DANS SON PLÂTRE. QUI SERAIT UN FAUX PLÂTRE ?

JE NE SAIS PAS DE QUOI VOUS VOULEZ PARLER. JE SUIS REPRÉSENTANT EN MACHINES A ÉCRIRE ET JE SUIS ALLÉ SIMPLEMENT A LA P.A.T PRÉSENTER MES PROSPECTUS.

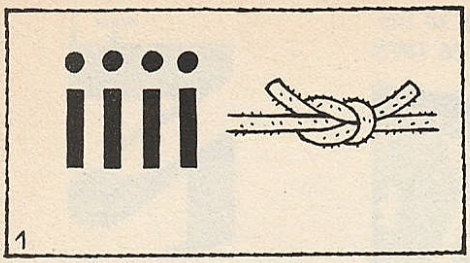
MAIS ENFIN, C'EST FOU!

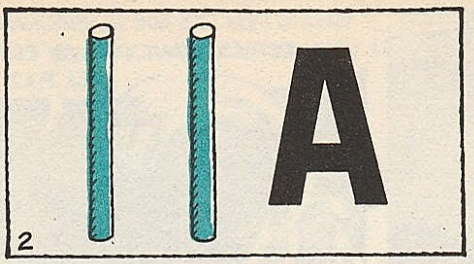
JE N'AI JAMAIS ENTENDU PARLER DE CE DOSSIER X-128 AVANT AUJOURD'HUI. ET JE NE DEMANDE CE QUE VOUS ME VOULEZ !

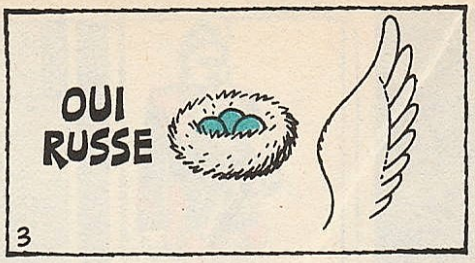
CETTE FOIS, LAURIER, **JE VOUS ARRÊTE.** CE QUE VOUS VENEZ DE DIRE CORRESPOND A UN AVEU.

DEUXIÈME QUESTION : COMMENT LAURIER S'EST-IL TRAHI ?

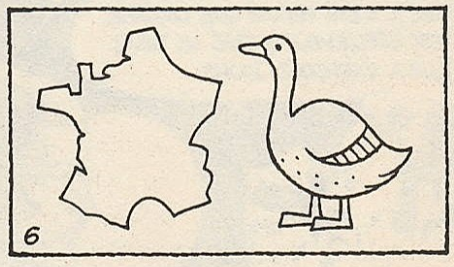
GUY HEMPAY et DID-COUVARD ©.

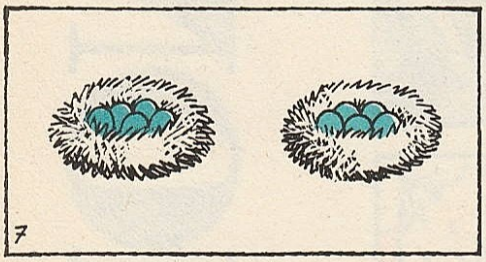


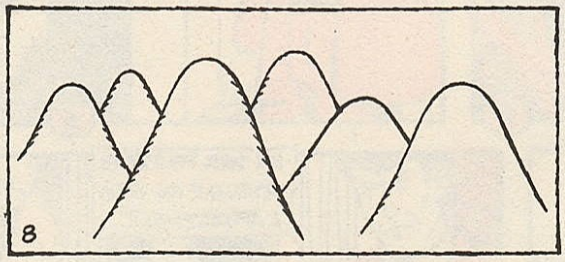


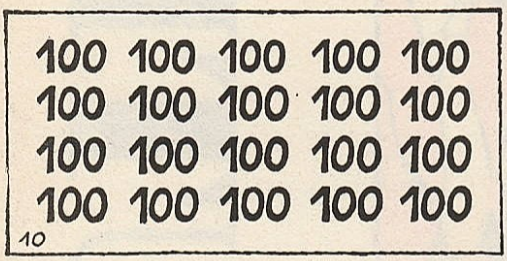


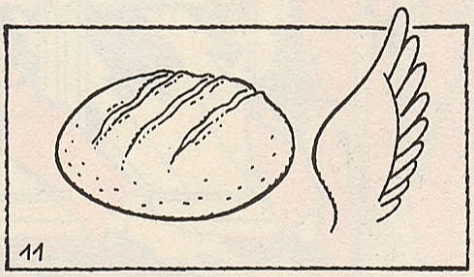
18 REBUS-PRENOMS

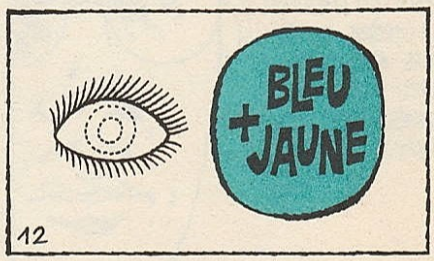


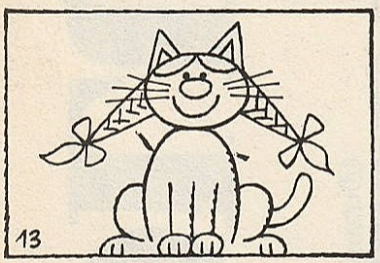


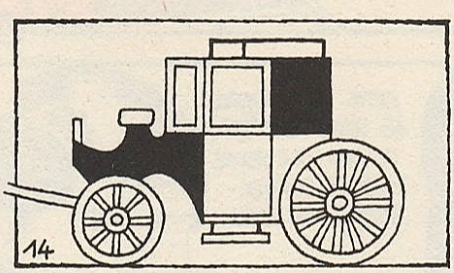


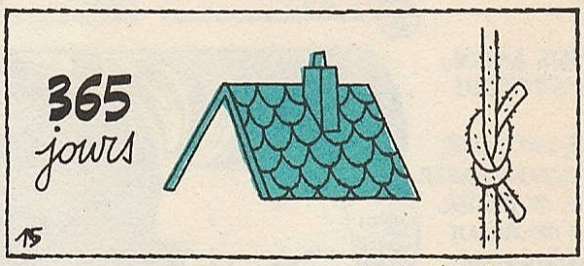


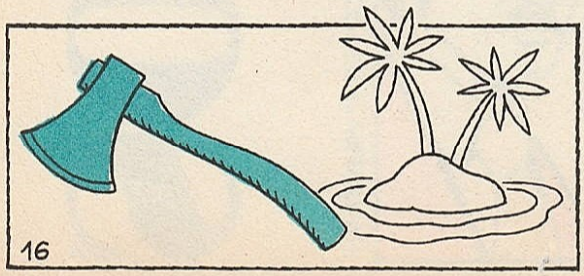


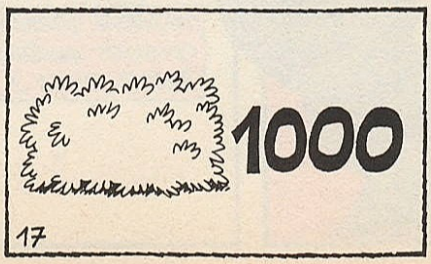












SOLUTIONS PAGE 73

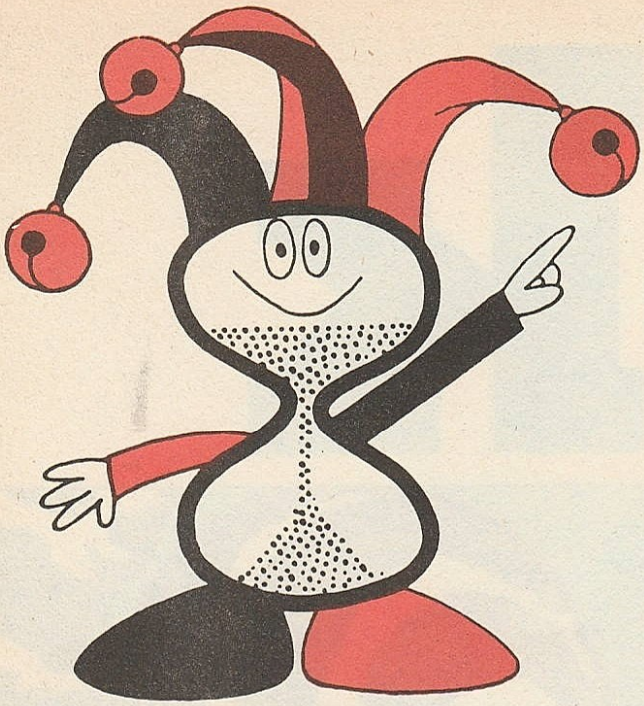
jok DIMANCHE

LES DEVINETTES DU RATON LAVEUR

Lisez-les une première fois, vous les trouverez bizarres et plus que loufoques ! Mais changez la première lettre de certains mots, vous voyez qu'elles sont pleines de bon sens...
Par exemple, si vous aviez : LES MOIRES SONT SURES, vous aurez sûrement deviné : LES POIRES SONT MURES ! A vous de jouer maintenant :

1. Nuit soins un geste sept
2. Les limes sont planches sur le miel
3. Il est plus que dur, il est mieux
4. J'ai moussé la sorte
5. Ou sont mes hommes ? Que je somme ces sots
6. La marine sonne le bain
7. C'est la suée des chercheurs vers les aînés à suivre
8. Un lavé a passé ces pitres
9. J'ai bu un rouquin
10. Les rages des philosophes sont pures
11. Mettez vos pleurs dans vos cases
12. Le pire, c'est rien, le maire, c'est vieux
13. Les peaux n'ont pas de bornes
14. Le jeu détruit la raison
15. Un sinistre est comme d'état

Solutions page 74

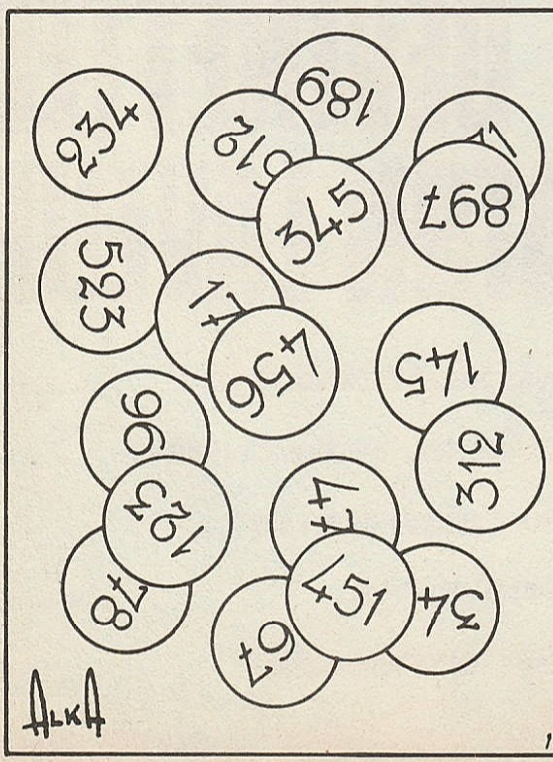


la course contre le sablier

Une course où il faut aller très vite pour résoudre les 4 problèmes réunis dans ces deux pages, en mettant le mois de temps possible. Le « JOK DIMANCHE » a mis 5 minutes. Vous, combien de temps mettrez-vous ? Et vos copains ? Et votre famille ? Vous pouvez prendre 5 minutes pour répondre. Passé ce temps, vous serez pénalisé par chaque minute en plus. Et naturellement pour chaque réponse fausse.
1, 2, 3 partez !

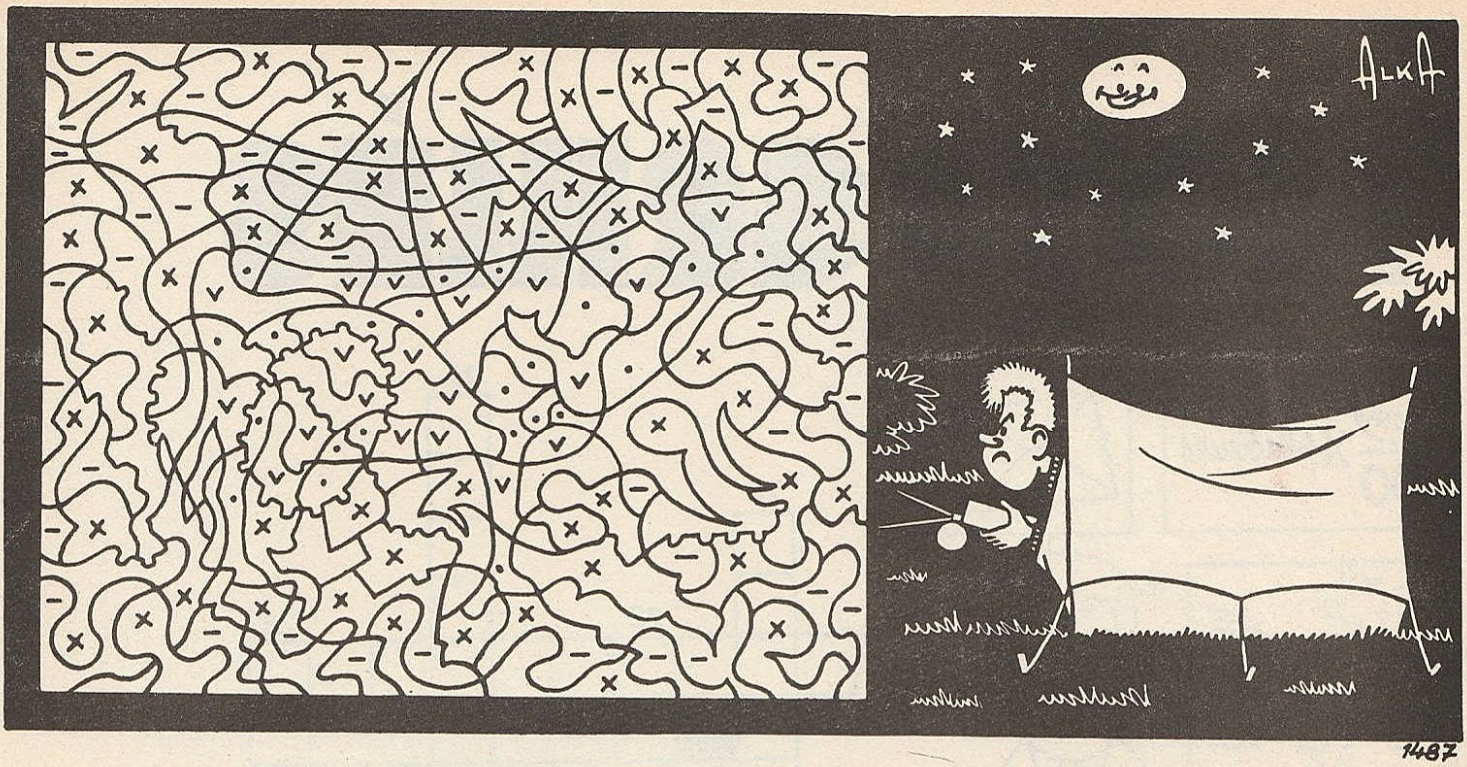
DEUX DE TROP !

A droite du dessin 20 nombres dans des rectangles
A gauche du dessin 18 nombres dans des cercles
Il y a parmi les 20 rectangles 2 nombres qui ne figurent pas dans les cercles. Lesquels ?



478	897	234	967
567	178	123	471
312	678	451	145
341	612	825	345
789	523	456	189

1731



QUI OU QUOI ?

Oui, QUI ou QUOI a fait sortir le cousin Eugène de sa tente ?
Vous le saurez en noircissant seulement les cases du dessin marquées D'UN POINT ou du SIGNE V. Toutes les autres restent blanches

RÉPONSES CURIEUSES

Voici une liste de personnes et d'animaux. Sous chaque nom, un plat ou un aliment.
Mais ces derniers ne sont pas au bon endroit, car bien sûr bébé ne mange pas de l'avoine !!!...
Alors vite, rendez à chacun la nourriture qui lui convient.

1. UN BEBE
A. de l'avoine

2. UN CANARD
B. des noisettes

3. UN ITALIEN
C. de la salade

4. UN ESCARGOT
D. du poisson

5. UN TRAVAILLEUR DE FORCE
E. de la bouillie

6. UNE GIRAFE
F. des spaghettis

7. UN CHEVAL
G. des têtards

8. UN CHAT
H. une fondue

9. UN ALSACIEN
I. du riz

10. UN ECUREUIL
J. une paëlla

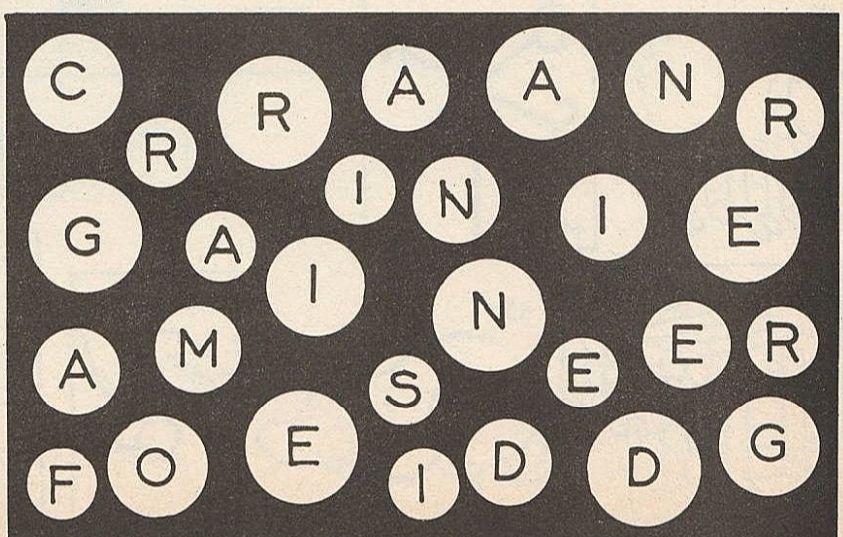
11. UN ESPAGNOL
K. des feuilles d'arbres

12. UN SUISSE
L. un steak-frites

13. UN CHINOIS
M. de la choucroute

LE COMPAS DANS L'ŒIL

Trouvez 4 mots dont les lettres de chacun sont inscrites dans une série de cercles égaux. Pour trouver ces derniers, partez d'un cercle quelconque de la gauche. Puis, allez vers la droite en cherchant du regard les autres cercles ayant la même dimension. Faites de même pour les autres mots. Les 4 mots répondent aux définitions suivantes :
— Ville d'Espagne
— Fruit
— Graine
— Plante

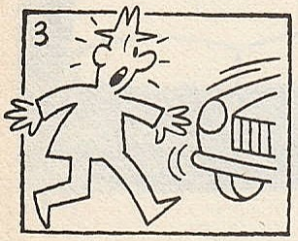


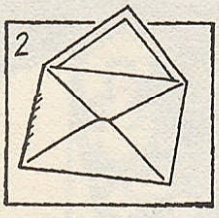
Un jeu de Maurice Brunot

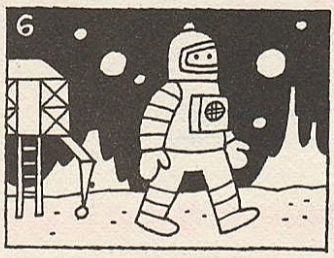
SOLUTIONS PAGE 74

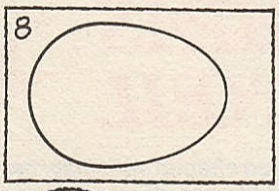
MOTS GRILLÉS

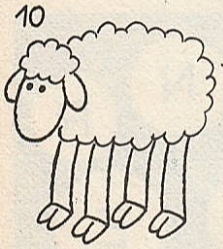
1 FRANC / 100 X plusieurs

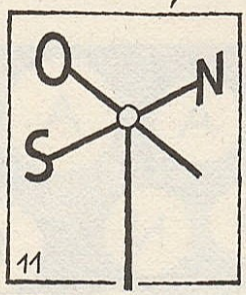


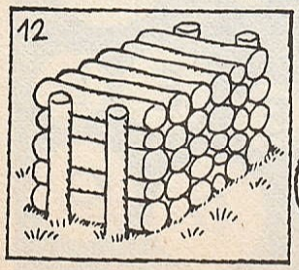


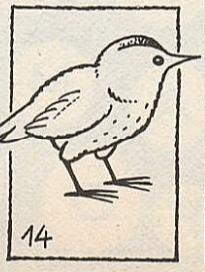


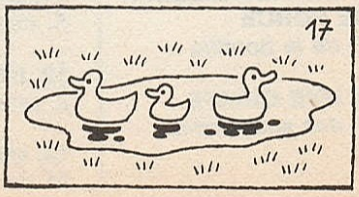


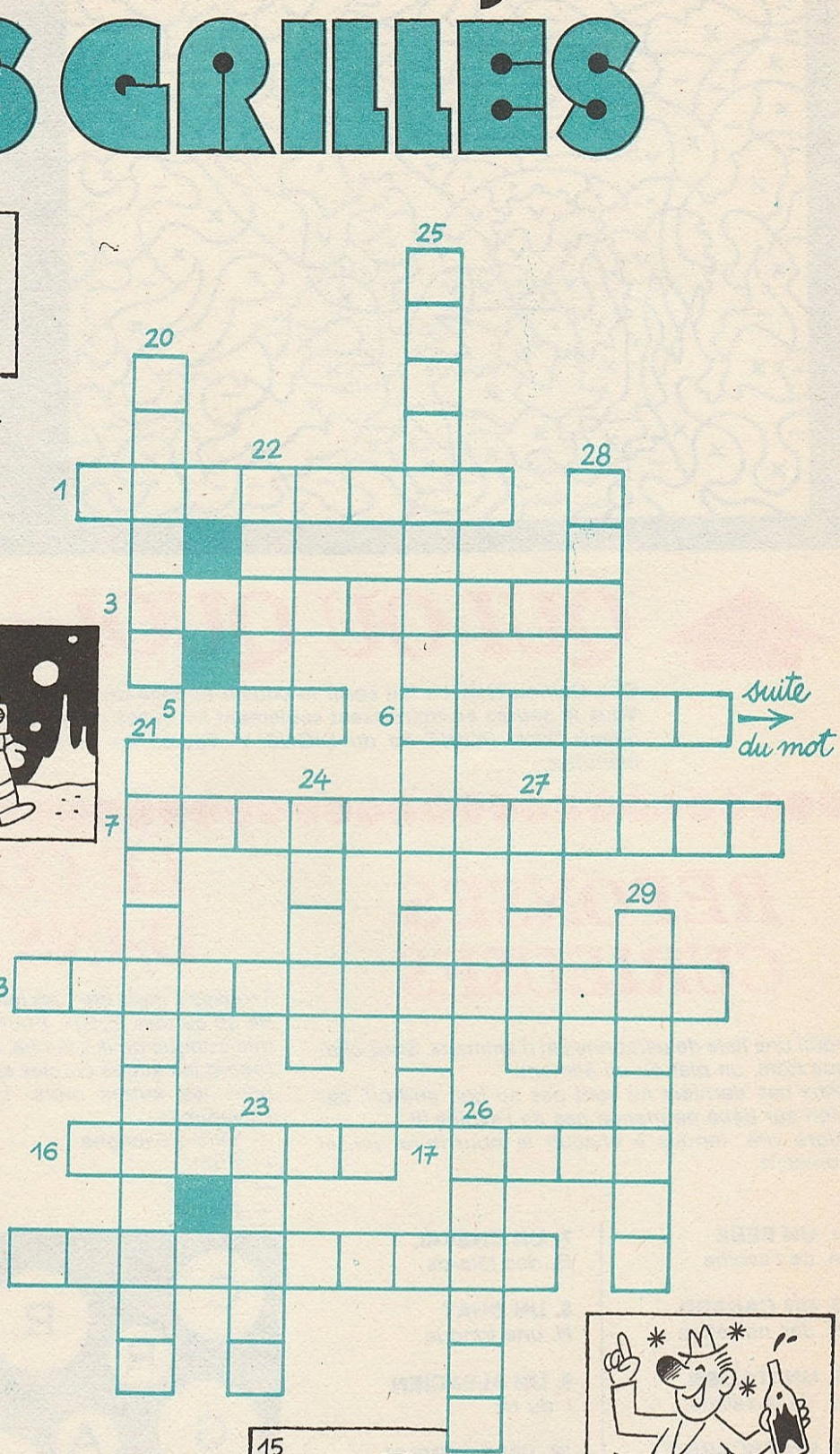






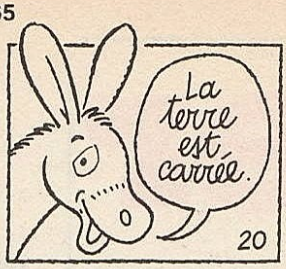






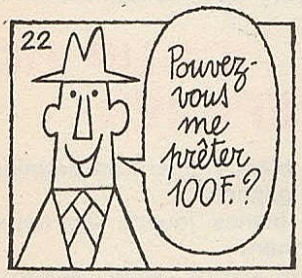
18

19

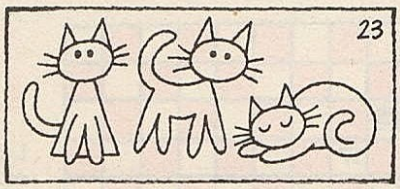


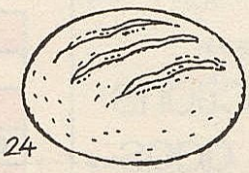
20

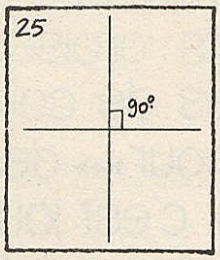
21 ATCHI! ATCHOUM! ATCH...ATCH...



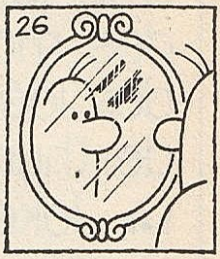
22


23


24



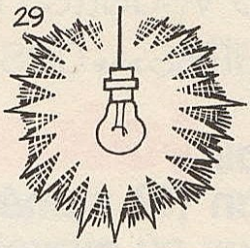
25

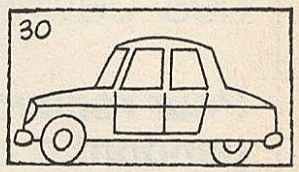

26

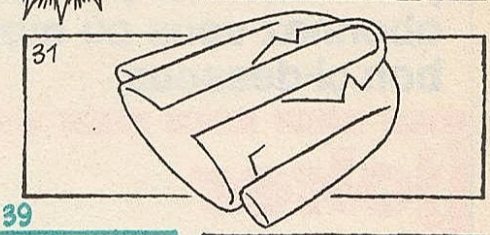
27

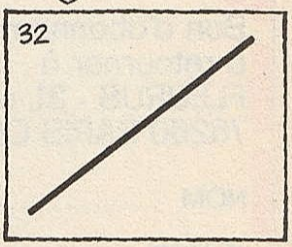
28 (RÉBUS)

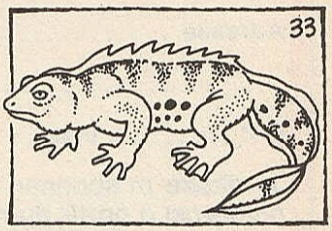
H_2O 1000 kg

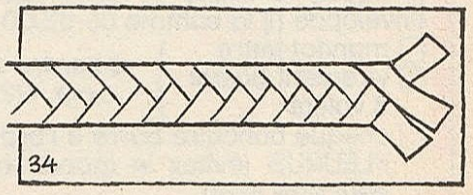

29

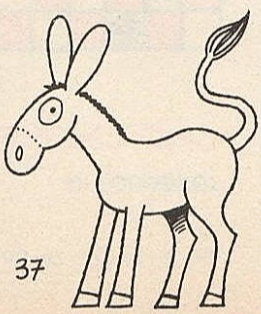

30

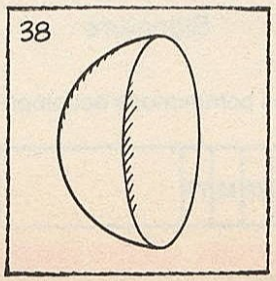

31

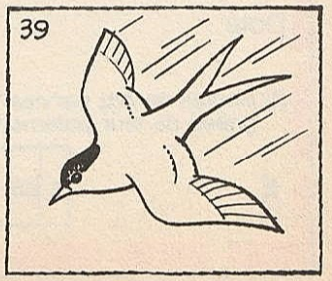

32

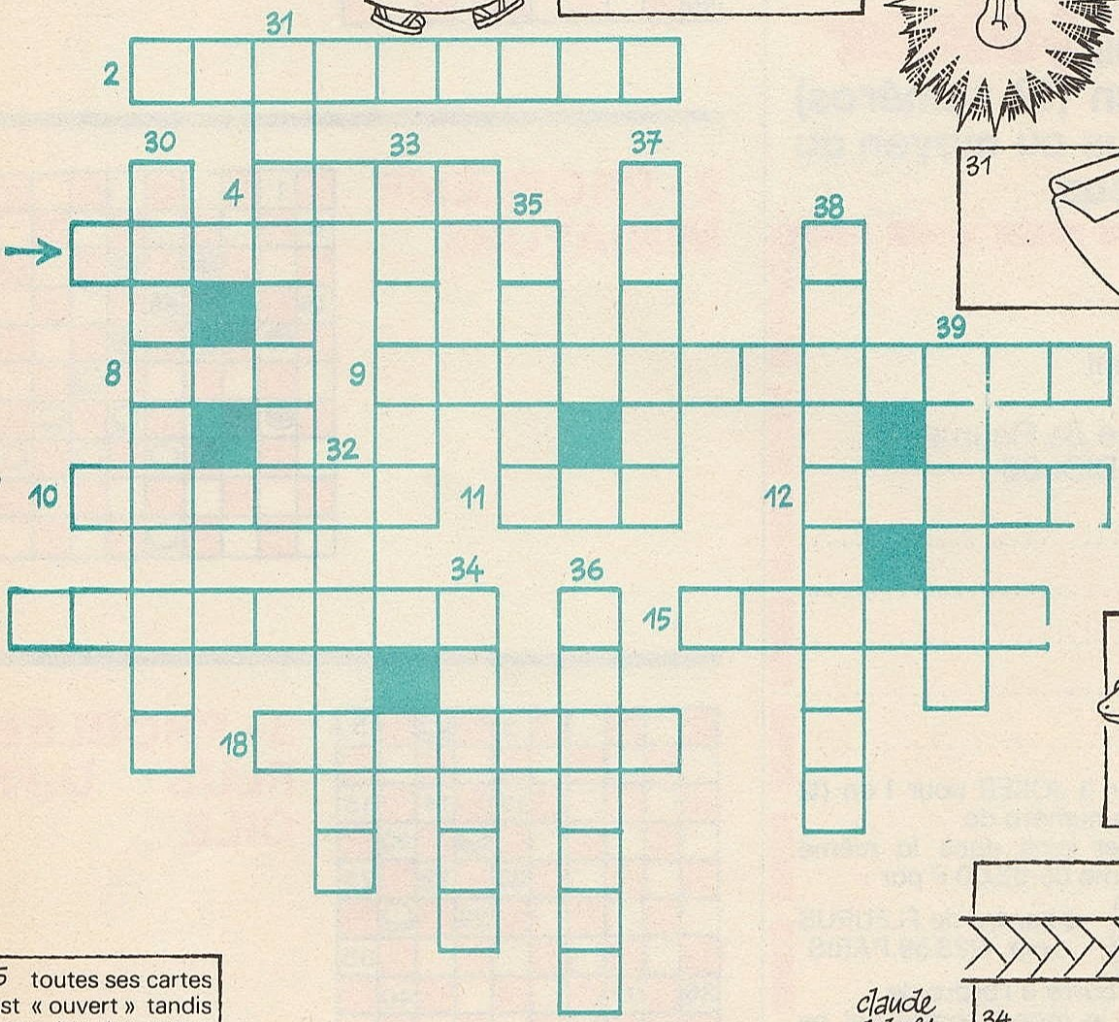

33


34


37


38


39



35 toutes ses cartes est « ouvert » tandis ıs son jeu des cartes res « fermées ». C'est ; de découvrir ses car- mer. A lui répond sui-

trouve « en impasse » ue tous les « tas » de A sont « découverts », le de jouer découvre sa a nomme à son parte- e une chance de salut. :hie » ne retire aucune

36

$$\begin{array}{r} 2 \\ +2 \\ \hline 5 \end{array} \qquad \begin{array}{r} 34 \\ +12 \\ \hline 57 \end{array}$$

claude dubois

SOLUTIONS PAGE 74

joker

Des jeux ▸▸▸ des énigmes
des mots croisés ▸▸▸
des idées de collections
de l'humour ▸▸▸ des gags ▸▸
▸▸▸ Joker c'est jouer ▸▸▸
la grille des vedettes ▸▸▸
des devinettes ▸▸▸ des jeux

Pour recevoir joker pendant 1 an (12 numéros) abonnez-vous au moyen du bon ci-dessous.

joker

Bon d'abonnement
à retourner à :
FLEURUS - 31, rue de Fleurus
75260 PARIS CEDEX 06

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

C P ..... Ville .....

Je désire m'abonner à JOKER pour 1 an (12 numéros) à partir du numéro de ..... (indiquez le mois) et joins dans la même enveloppe (1) la somme de 66,00 F par :

☐ mandat-lettre
☐ virement postal 3 volets
} à l'ordre de FLEURUS c.c.p. 1223-59 PARIS

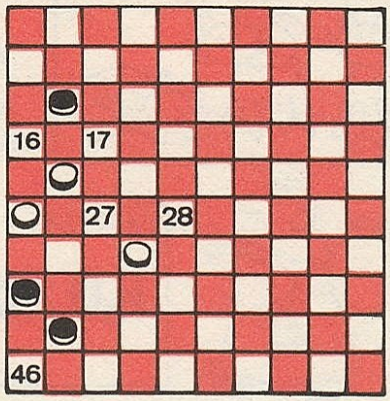
☐ chèque bancaire barré à l'ordre de FLEURUS (évitez le mandat-carte qui ne peut être joint)

Date ..... Signature :

(1) Seules seront servies les commandes accompagnées de leur paiement.

JOK | E | CB | T | VP | M | TP |

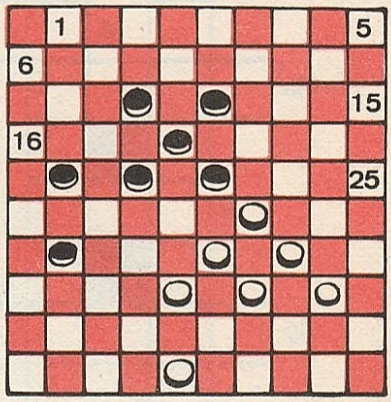
PROBLEMES DE "DAMES"

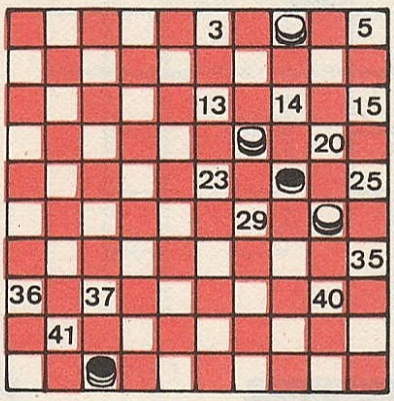


1 - COUP DE L'EPICIER

Les blancs jouent en premier et... gagnent
Les blancs jouent, les noirs prennent
— Les blancs jouent, les noirs amènent le chaînon manquant.

2 - PROBLÈME MINIATURE





3 - PROBLÈME PLUS DIFFICILE

SOLUTIONS - (1) 21 - 17 puis 32 - 27, Rafle 26 x 46
(2) 33 - 28 puis : 34 - 30, Rafle 48 x 28
(3) 19 - 13 (ou 24 - 35) puis 4 - 15 (ou 35 - 40), 13 - 24 +, ou (47 - 36) 15 - 4 + ou (47 - 41) 13 - 30 +

C. FOUGERET

JEU CONCOURS

4 POUR 1

Quatre syllabes pour un mot. Ce mot est la réponse que vous nous enverrez. Ce mot est formé de 4 syllabes. Les syllabes se trouvent dans les grilles. Elles forment chacune le début de 4 mots. A vous de les découvrir en complétant chaque grille. Une fois les 4 syllabes trouvées, ce sera pour vous très facile de les remettre dans le bon ordre et de nous envoyer votre solution...

	NE
	RE
	EL
	Dİ

	SE
	RE
	VE
	TE

	LC
	RE
	ON
	TE

	VE
	UF
	ON
	RF

QUESTION SUBSIDIAIRE

pour départager les ex-aequo

Vous pouvez utiliser autant de lettres que vous voudrez et dans l'ordre que vous voulez. Les diminutifs ne sont pas acceptés.

ENVOYEZ VOTRE REPONSE SUR CARTE POSTALE

Indiquez sur la partie « correspondance » :
1) votre réponse
2) vos nom, prénom, âge, adresse

ATTENTION...

Date limite des envois :
Pour la France : Lundi 8 mars 1976.

Pour les autres pays : fin mai 1976
(le cachet de la poste fera foi)

ADRESSEZ VOTRE CARTE POSTALE A :

JEU - CONCOURS JOKER
BP 122-06
75262 PARIS CEDEX 06

Les 50 premières réponses justes recevront un lot-surprise.

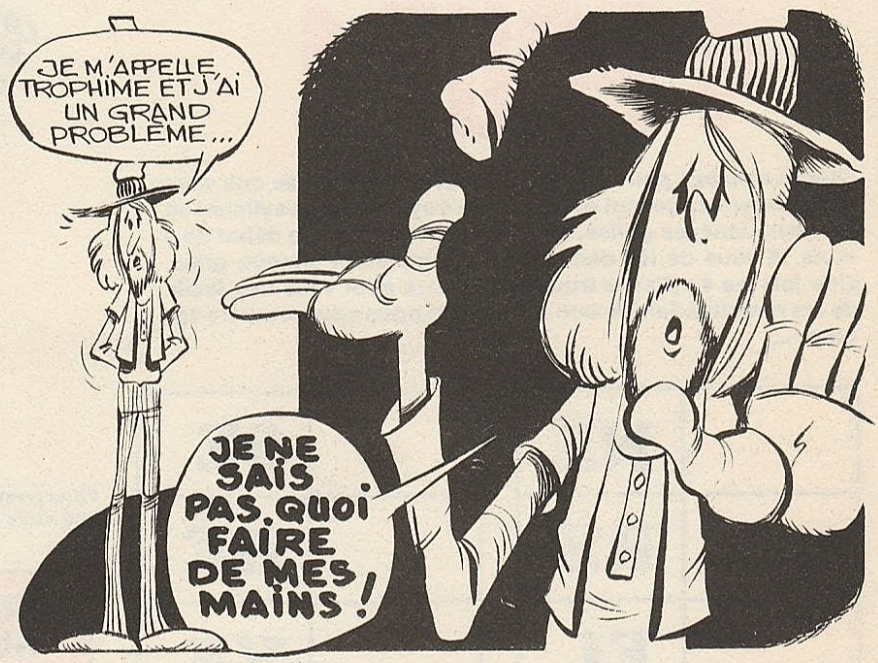
LES MAINS DE TROPHIME

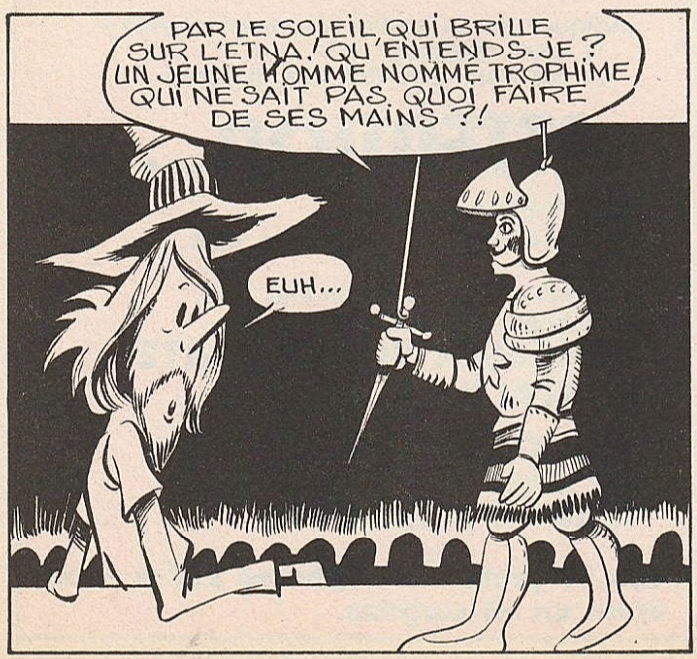
TEXTE DE : J. JOSSELIN
DESSINS DE : J. SAVEY

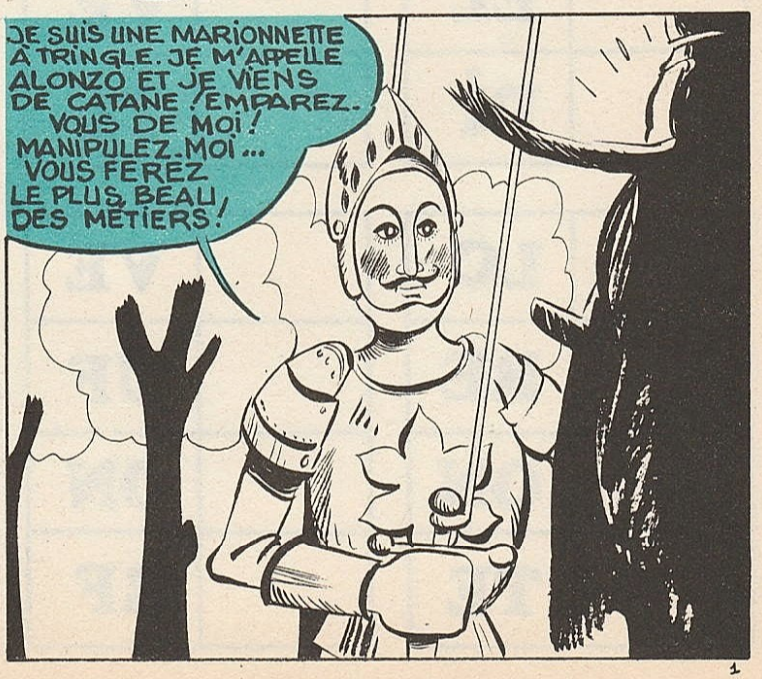
. C'est une bande dessinée à lire
. C'est une bande dessinée que l'on peut jouer comme une pièce de théâtre
. C'est une bande dessinée avec 8 devinettes.
Chaque bulle de couleur vous donne des précisions sur le pays ou la ville dont la marionnette est originaire.
Devinez cette ville ou ce pays.

BOUM! BAM! BAM!

ÇA COMMENCE !

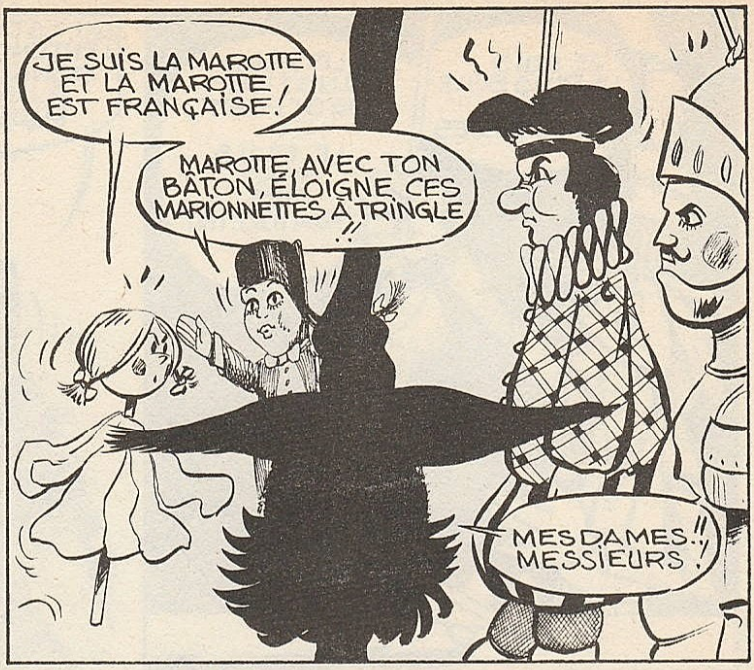


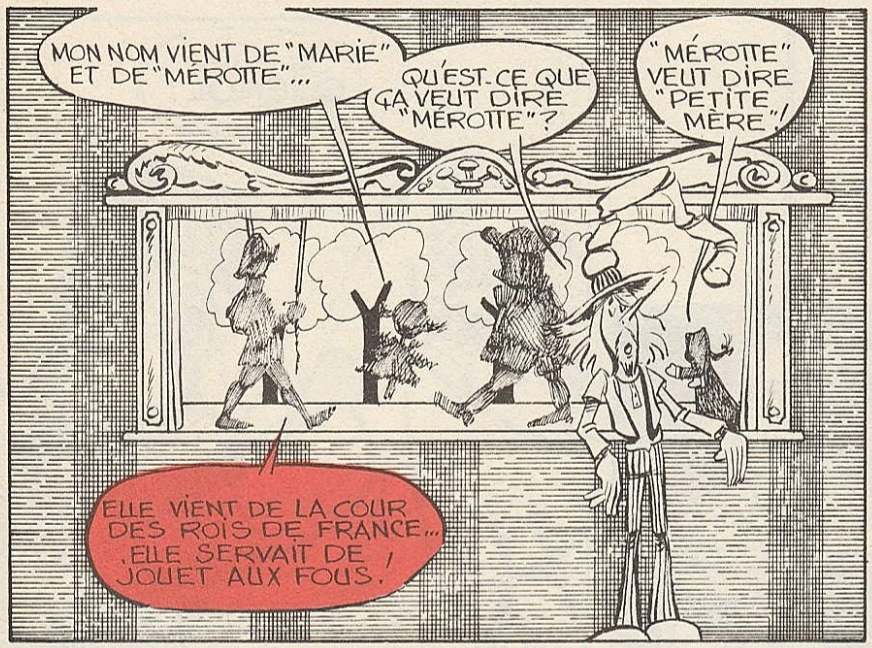




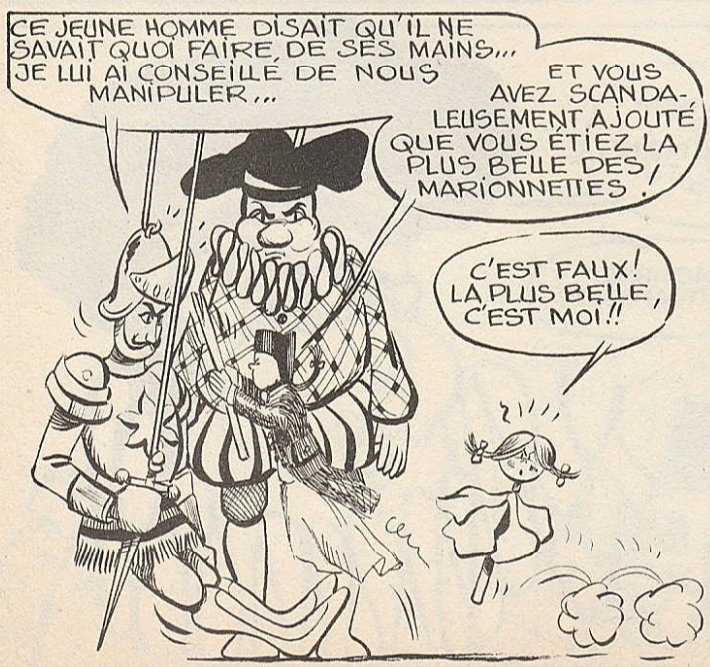
JE SUIS LA PLUS BELLE DES MARIONNETTES !
LE PLUS ILLUSTRE DES "PUPI", ET LE PLUS FORT DES "FANTOCCINI" !
QU'EST-CE QUE C'EST QUE J'ENTENDS ? CETTE GRANDE TRINGLE QUI SE DIT LA PLUS BELLE DES MARIONNETTES !!???
QUI ÊTES-VOUS MONSIEUR ?
SACHEZ, JEUNE SACRIPANT, QUE LA PLUS BELLE DES MARIONNETTES, C'EST MOI !
QUELLES SONT VOS ORIGINES ?
MESSIEURS !! NE VOUS FÂCHEZ PAS !
JE VIENS DE CETTE VILLE OÙ LE RHÔNE ET LE BEAUJOLAIS COULENT À FLOTS !
VOUS N'ÊTES QU'UN PROVINCIAL !
JE SUIS GUIGNOL !
BING ! BING !
QUI EST CETTE MARIONNETTE À TRINGLE ?
TENEZ FERME ALONZO ! JE VIENS À VOTRE AIDE !
AÏE !
MON NOM EST BEULEMANS, SAIS-TU ?
ENCORE UN ÉTRANGER !

JE VIENS DE CETTE VILLE FORTE NÉE DE LA MEUSE ET DE L'OURTHE!
DÉTRUISONS CE GUIGNOL FRANÇAIS!

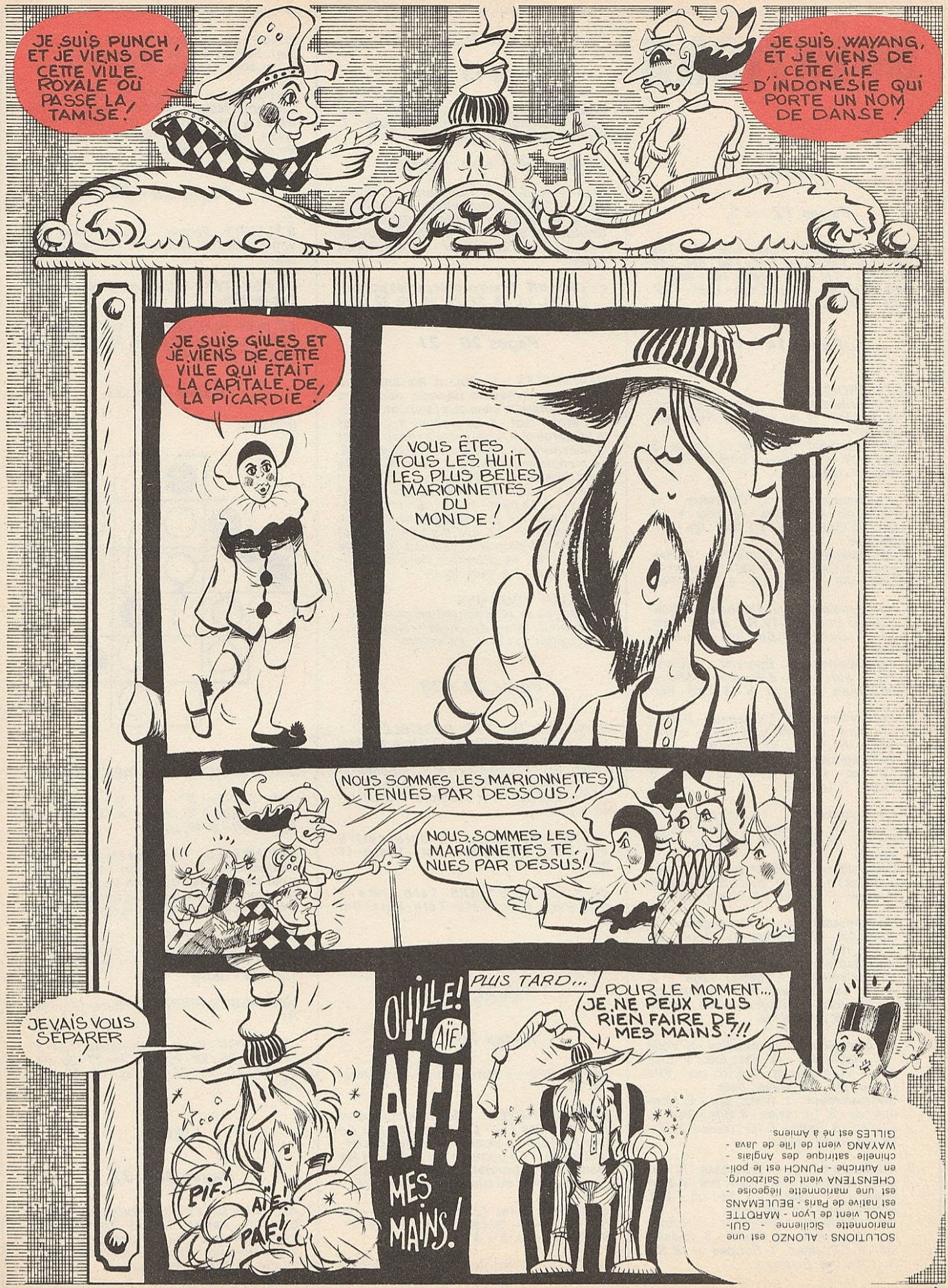

JE SUIS LA MAROTTE ET LA MAROTTE EST FRANÇAISE!
MAROTTE, AVEC TON BÂTON, ÉLOIGNE CES MARIONNETTES À TRINGLE!!
MES DAMES!! MESSIEURS!


MON NOM VIENT DE "MARIE" ET DE "MÉROTTE"...
QU'EST-CE QUE ÇA VEUT DIRE "MÉROTTE"?
"MÉROTTE" VEUT DIRE "PETITE MÈRE"!
ELLE VIENT DE LA COUR DES ROIS DE FRANCE... ELLE SERVAIT DE JOUET AUX FOUS!

QU'EST-CE QUI NOUS VAUT CETTE QUERELLE?! JE SUIS LA MARIONNETTE À FILS CHENSTENA... JE VIENS DE CETTE VILLE OÙ EST NÉ LE DIVIN MOZART!
OUF! UN PEU DE PAIX!


CE JEUNE HOMME DISAIT QU'IL NE SAVAIT QUOI FAIRE DE SES MAINS... JE LUI AI CONSEILLÉ DE NOUS MANIPULER...
ET VOUS AVEZ SCANDALEUSEMENT AJOUTÉ QUE VOUS ÉTIEZ LA PLUS BELLE DES MARIONNETTES!
C'EST FAUX! LA PLUS BELLE, C'EST MOI!!

NON! C'EST MOI!
C'EST MOI!
PAUVRES SOTS! C'EST MOI!
C'EST MOI! SAVEZ-VOUS?
C'EST MOI!



SOLUTIONS : ALONZO est une marionnette Sicilienne - GUIGNOL vient de Lyon - MARIOTTE est native de Paris - BEULEMANS est une marionnette liegeoise - CHENSTENA vient de Salzbourg, en Autriche - PUNCH est le polichinelle satirique des Anglais - WAYANG vient de l'île de Java - GILLES est né à Amiens.

SOLUTIONS

LUNDI

Pages 12 - 13

QUIT DIT MIEUX ? - Lac - Clé - Est - Tes - Sel - Les - Sac - Cas - Sec - Tac - Ale - Léa - Set - Let - Tel - Cal - Tas - Têt - Ase - Avec 4 lettres : Sale - Case - Lest - Taël - Cale - Talc etc...

Pages 14 - 15

MOTS CROISÉS

1. Horizontalement : I. Kyste - II. Europe - III. Rutiler - IV. As ; célé - V. Peuh ; es - VI. Sein - VII, Rue ; ota.
   Verticalement : 1. Raper - 2. Yeuse - 3. Sut ; use - 4. Triche - 5. Eole ; Io - 6. Pèlent - 7. Cérès.

2. Horizontalement : I. Chevelus - II. Rima ; ite - III. Œillère - IV. Anis - V. Têter - VI. Ont ; coup - VII. Née ; Ille - VIII. Serinée.
   Verticalement : 1. Croûtons - 2. Hie ; Enée - 3. Emietter - 4. Val - 5. Larcin - 6. Lien ; Olé - 7. Utricule - 8. Sées ; Pe.

3. Horizontalement : I. Eléphant - II. Pile ; que - III. Ecureuil - IV. Ro ; are - V. Vlan ; Ré - VI. Demi - VII. Eté ; iule - VIII. Ron ; émir.
   Verticalement : 1. Epervier - 2. Licol ; TO - 3. Elu ; Aden - 4. Péroné - 5. Mie - 6. Aquarium - 7. Nuire ; Ii - 8. Télé ; ber.

4. Horizontalement : I. Chapeau - II. Litre - III. Ivre ; EC - IV. VEE ; Avé - V. ER ; émir - VI. Epiée - VII. Entiers.
   Verticalement : 1. Clive - 2. Hiver - 3. Atre ; et - 4. Pré ; épi - 5. EE ; amie - 6. Evier - 7. Ulcérés.

5. Horizontalement : I. Scorpion - II. Traire - III. Ais ; ente - IV. Ciel - V. Cassis - VI. Et ; issu - VII. Réa ; etc. - VIII. Meulai.
   Verticalement : 1. Stance - 2. Cri ; âtre - 3. Oasis ; eu - 4. Ri ; Sial - 5. Précis - 6. Ienissei - 7. Te ; ut - 8. Noëls ; ça

6. Horizontalement : I. Mardi-gras - II. Oulr ; AA - III. Invertira - IV. Sioule ; et - V. Six ; reçu - VI. Ai ; he - VII. As ; glèbe - VIII. Gaule - IX. Estuaires.
   Verticalement : 1. Mois ; rage - 2. Aunis ; sas - 3. Rivoir ; ut - 4. Dreux ; glu - 5. RL ; aléa - 6. Gâterie - 7. Rai ; bar - 8. Rêche - 9. Statue ; Is.

7. Horizontalement : I. Intestins - II. Voile - III. Réclusion - IV. EM ; Ela - V. Sic ; être - VI. Erosions - VII. Il ; nu - VIII. Lasse ; épi - IX. Usée ; oser.
   Verticalement : 1. Ivres ; glu - 2. Noémie ; as - 3. Tic ; crise - 4. Elle ; Oise - 5. Seules - 6. Satin - 7. Ici ; roues - 8. En ; Pe - 9. Sang ; soir.

8. Horizontalement : I. Princesse - II. Au ; avoir - III. Tiers - IV. Incas ; pré - V. Serviteur - VI. Aisés - VII. Se ; un - VIII. Emergeras - IX. Ras ; Erie.
   Verticalement : 1. Patissier - 2. Ruine ; ma - 3. Ecrasés - 4. Ravier - 5. Cassis ; Gê - 6. EV ; têter - 7. Soupes ; ri - 8. Si ; ru ; UAE - 9. Errerons.

MARDI

Pages 18 - 19

8 OBJETS - 1. Coucou - 2. Réveil - 3. Pendule - 4. Oignon - 5. Montre - 6. Sablier - 7. Cadran solaire - 8. Clepsydre -

MORCEAU EN TROP : Numéro 2

11 AIGUILLES : 1. Tapisserie - 2. Boussole - 3. Tricot (chaussettes) - 4. Aiguille à brider les volailles - 5. Pin - 6. Bascule - 7. Couture - 8. Montre - 9. Machine à coudre - 10. Aiguille d'emballeur - 11. Aiguille de Calfat.

LE CHEMIN : Il faut passer par les portes : 1, 3, 7, 11, 15, 18, 21, 22, 25, 29, 32, 33

Pages 20 - 21

DEVINETTES : 1. Oui, si les amis que vous avez invités ne viennent pas. Vous faites l'omelette sans eux (sans œufs) - 2. Le dernier mot - 3. La cloche - 4. Le Do et le Mi parce que le doryphore (do rit fort) et le Missouri (mi sourit) - 5. La migraine - 6. Le menuisier parce qu'il trouve les rabots (rats beaux) - 7. L'ampoule - 8. Parce qu'elles font des repassages (repas sages) - 9. Le pain - 10. Un nombre impair - 11. Ceux qui ont déjà le cerveau lent (cerf-volant) - 12. Un homme qui tient souvent des propos en l'air - 13. Au jeu de dames - 14. Le physique (le Fils Ique - L'Amérique : La mère Ique)

HISTOIRE POUR RIRE :
Des anges se rencontrent en plein ciel. - Quel temps fera-t-il demain ? - Nuageux. - Tant mieux, on pourra s'asseoir.

Pages 22 - 23

POSSIBLE OU PAS POSSIBLE ? - 1 (G.E.) et 4 (Julien Clerc) - 2 (Mme de Sévigné) et 12 (Richelieu) - 3 (Henri IV) et 5 (Henri III) - 7 (Louis XVI) et 8 (Napoléon) - 9 (Louis XI) et 10 (Christophe Colomb) - 6 (Charlie Chaplin) et 11 (Victor Hugo) impossible

ATTRIBUTS - 1 et c - 2 et b - 3 et e - 4 et f - 5 et h - 6 et g - 7 et a - 8 et k - 9 et l - 10 et d - 11 et i - 12 et j.

LAQUELLE DES TROIS - 1 et b - 2 et a - 3 et c - 4 et c - 5 et c - 6 et b - 7 et a - 8 et a - 9 et b.

MERCREDI

Pages 26 - 27

CHARADES « 1. Perce-Neige - 2. Gâteau de Savoie

SPORTS D'HIVER - L'écharpe comporte plus de raies (1) - L'écharpe n'a pas de franges (2) - Le skieur n'a pas de cache-oreilles (3) - Le pompon sur le bonnet est blanc (4) - Le bonnet n'a pas de raies (5) - Le dessin en V du tricot est à l'envers (6).

SLALOMS - 1er (3 + 6 + 7 + 4) - 2e (2 + 7 + 5 + 6) - 3e (8 + 5 + 3 + 4) - 4e (3 + 9 + 5 + 3) - 5e (5 + 3 + 4 + 8)

30 MOTS - Horizontalement (de gauche à droite) : Piste. Névé. Pic. Sel. Aval. Elan. Fart. Téleski. Ski. Saut. Entorse. (de droite à gauche) : Boules. Glace. Plâtre. Dossard
Verticalement (de haut en bas) : Trace. Chamois. Mélèze. Slalom. Anorak. Ecole. Bâton. Luge. Gant. (de bas en haut) Edelweiss. Pente. Neige. Gel. Traineau.
En diagonale : Spatule.

Pages 28 - 29

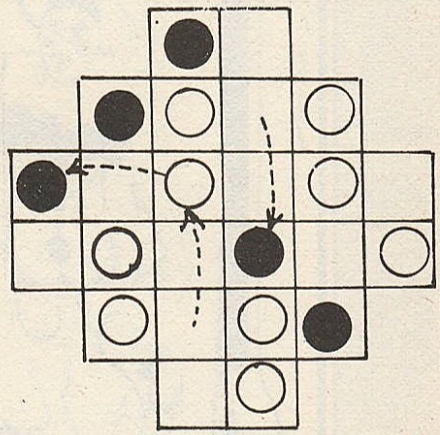
8 FLEURS : Pensée - Rose - Tulipe - Pivoine - Bleuet - Anémone - Œillet - Bégonia.

DEVINETTES : 1. La gueule-de-loup - 2. Les œillets.

LE BON PLACEMENT : 1re rangée : 2, NOIR, 1, 4 - 2e range : 8, 3, 1, NOIR - 3e rangée : NOIR, 4, 3, 6.

Pages 30 - 31

BOULES



3 PETITS MOTS - FIL - NES - POU

QUI SONT-ILS ? - 1. M. Jules - 2. M. Bernard - 3. M. Pierre - 4. M. Arthur - 5. M. Benoît - 6. M. Louis

DEVINETTES - 1. La rose blanche - 2. Un dictionnaire - 3. Un crayon - 4. Parce que c'est dans le Var que l'on trouve Toulon (tout long) - 5. Le Missouri (mi-souris) - 6. Il faut tracer la lettre O et la rayer (O rayé)

AVEC DES CHIFFRES - 1. 66 (soixante « 6 » car 30 « 6 » et 30 « 6 » font 60 « 6 » - 2. 888 + 88 + 8 + 8 + 8 = 1.000 - 3. 50 + 1/2 + 49 + 38/76

MINI-REBUS-PRENOM : Herbert (herbe-R)

LE CAMION - Parcours du milieu : (20 - 23 - 25 - 24 - 25 - 22 - 20 - 21 - 24 - 27 - 26 - 24 - 20 - 17 - 18 - 22 - 22 - 24 - 22 - 22 - 23 - 23 - 20)

JEUDI

Pages 36 - 37

ANIMAUX DU FROID - Horizontalement : Glouton - Renne - Loutre - Ourse - Lemming - Phoque - Eider - Jaseur -
Verticalement : Orque - Sterne - Elan - Otarie - Morse - Belouga

VRAI OU FAUX - 1. Faux : en hiver, dans un trou de neige - 2. Vrai - 3. Vrai - 4. Vrai - 5. Vrai : entre 300 et 400 gr. alors qu'un bébé pèse en moyenne 2,700 kg - 6. Vrai - 7. Vrai - 8. Faux (le Panda appartient à la même famille que les ratons-laveurs, les procyonidae) - 9. Vrai - 10. Vrai - 11. Faux (il peut même rester 2 minutes sous l'eau) - 12. Vrai - 13. Faux - 14. Faux : il en reste une soixantaine dans les Pyrénées - 15. Vrai : l'ours lippu d'Asie.

8 ERREURS - Sur l'arbre, à droite, fruit de gauche déplacé - tuyau d'échappement plus court - poignée de porte - dos du conducteur - pli de la casquette - pompon - rayons de la roue arrière - haut de la glace arrière.

Pages 38 - 39

DEVINETTES « E en Plus » : 1. Rob et robe - 2. Trac et trace - 3. Pli et plie - 4. Lai et laie - 5. Noir et noire - 6. Trait et traite - 7. Non et none - 8. Poulain et poulaine - 9. Plat et plate - 10. Têt et tête - 11. Pair et Paire.

OURS A CAGE - OURS, PURS, PURE, PARE, PAGE, CAGE.

REBUS CROISES - (1 V) CHATEAU-ROUSSIN - (1 H) CHAMARRER - (2V) RECIPROCITE - (2 H) SIMPLICITE

2 NOMS - CHAPLIN - SIMENON

LE DA-COURT - NUL N'EST PROPHETE EN SON PAYS - 7, 4, 6 - 7 - 2, 10, 11 - 8, 9, 3, 8, 12, 2, 11, 2 - 2, 7 - 10, 3, 7 - 8, 1, 5, 10.

VENDREDI

Pages 48 - 49

ENIGME : 1°) La danse est une épreuve de championnat du monde mais n'est pas discipline olympique - 2°) Dans l'épreuve de danse, le couple ne doit pas se dissocier.

VRAI OU FAUX : 1. Faux : trois : hommes, dames et couples - 2. Vrai - 3. Vrai (et 4 minutes pour les femmes) - 4. Vrai (pour la plupart) - 5. Faux : neuf - 6. Faux : au choix des concurrents - 7. Vrai - 8. Faux : en Hollande (au 18e siècle) - 9. Faux : pour les femmes depuis 1960

LES JUGES
Le deuxième couple est le vainqueur.

L'INTRUS..: Nom imaginaire : FLUYNG

LES NOMS CACHES : Dans les noms enchevêtrés parmi les HUIT : du Bief - Giletti - Pera - Calmat - Bierre.

Pages 50 - 51

5 POUR 5 - 1. Alice - 2. Gulliver - 3. D'Artagnan - 4. Cendrillon - 5. Robinson.

SALADE - 1. AIGLON - 2. CRABE - 3. CHAT - 4. LIEVRE DE MARS - 5. GRIFFON - 6. COCHON - 7. LAPIN BLANC - 8. SOURIS - 9. SIMILI-TORTUE - 10. CHENILLE - 11. PIGEON - 12. HOMARD

7 ERREURS - Le bout de l'oreille gauche - le milieu de l'oreille - le milieu du gilet à gauche - le bas de la canne - le pouce droit - la manche gauche - la chaussette pied gauche.

SAMEDI

Pages 54 - 55

AU CIRQUE - PAGE DE GAUCHE : Equilibriste sur la plume du cheval - L'éléphant a un nœud à une défense - 2 doigts seulement à sa patte droite - Il a une petite et une grande oreille - Un mat brisé - Un mat dans la piste - Le cheval a une patte de bovin - Un clou carré à sa sous-ventrière - Entrée de la piste pas au bon endroit - L'habit de l'homme au fouet a un pan carré et un pan pointu - Les boutons sont à gauche - Bougeoir accroché au mat - Cow-boy tire avec pistolet à bouchon - Boule carrée de la jongleuse - Impossibilité de tenir en équilibre sur la perche posée sur la tête de la femme - Jongleur jongle tête en bas - une de ses massues est une quille - lampe à pétrole - Etoile à 6 branches sur le baquet près du cheval.

PAGE DE DROITE : Piste pointue - Escaliers pour entrer dans la piste - Mat au centre de l'entrée - Crochet du cornac - 4 doigts à la main gauche du clown au chapeau plat ; sa cravate a des raies dans le même sens - Cage aux lions trop petite pour un lion et un dompteur - Porte de la cage trop petite pour y passer - Pas de tunnel grillagé pour amener les fauves - Le dompteur a mangé le lion - Il tient une roue de vélo au lieu d'un cerceau - Pédales de l'équilibriste à vélo en mauvaise position - Tirer le tigre en liberté par la queue - Homme bloqué sous la barrière de la piste - Petit garçon porte en équilibre un gros homme - Cet homme a des sabots - Portemanteau au mat - Otarie à 3 membres postérieurs - Tigre avec queue de jaguar - Le funambule ne tient pas sa perche au centre - Fil du funambule fixé par un clou et par un simple nœud - Echelle en bois - Le singe se promène seul - Bougie dans projecteur de droite - Girafe avec des cornes de chamois - Majorette avec un pantalon - Brandebourg sur la veste du dompteur.

Pages 56 - 57

MOTS CROISES GEANTS
Horizontalement : I. Pollution ; bastions - II. Ouïes ; Noëlle ; ria - III. Usagée ; Florence - IV. TSE ; duel ; célérite - V. Mi ; roi ; teckel ; îlot - VI. Equeuter ; Ah ! ; Italie - VII. Russie ; lampe - VIII. Ces ; du ; saqués ; art - IX. Emirs ; buste ; Ader - X. Râler ; tare ; sur ; se - XI. EV ; céleris ; ost - XII. Ida ; Ares ; Messidor - XIII. Grenadin ; tirets ; na - XIV. Lotos ; légat ; cèpe - XV. Ont ; près ; tel ; rabat - XVI. Epiés ; momie ; hâle - XVII. Râ ; ici ; loups ; bât - XVIII. Eson ; néon ; se ; anses.
Verticalement : 1. Pou ; mercure ; gloire - 2. Oustique ; aviron ; as - 3. Lias ; Ussel ; dette - 4. Légères ; mécano ; pin - 5. Use ; ouï-dire ; aspic - 6. Editeur ; lad ; rein - 7. In ; stériles - 8. Oo ; êtres ; arènes ; Lô - 9. Nèfle ; abris ; mon - 10. LL ; calques ; tatou - 11. Blockhaus ; mi-temps - 12. Aérée ; met ; ber ; Lise - 13. Ellipses ; sec - 14. Ne ; te ; Ulster ; BA - 15. Cria ; Aar ; Ispahan - 16. Oreillard ; OD ; ébats - 17. Ni ; toi ; tesson ; AL - 18. Saletés ; retraites.

HISTOIRE DECOUSUE
3 - 1 - 2

Page 81

7 ERREURS :
Un J nouveau à la place d'un 7 - Un N inversé avec un W - Un G inversé avec un C - Un E inversé avec un R - Un T nouveau contre un L - Un V supprimé - Un L supprimé.

18 REBUS
1. CATHERINE - 2. BARBARA - 3. DANIELE - 4. ALICE - 5. THEOPHILE - 6. FRANÇOIS - 7. DENIS - 8. SIMON - 9. HELENE - 10. VINCENT - 11. MICHELE - 12. SYLVERE - 13. NATACHA - 14. FIACRE - 15. ANTOINE - 16. ACHILLE - 17. EMILE - 18. AGNES.

SOLUTIONS DU JEU-CONCOURS

ZYGENE ET FILIPENDULE

ARCTIQUE : N° 5 - 8 - 9 - 12
Antarctique : N° 2 - 6 - 8 - 11 - 12
L'ours kodiak : N° 2

AU QUEBEC ET EN FRANCE : le premier chiffre correspond au Québec, le second à la France : 1 et 3 - 2 et 4 - 5 et 8 - 6 et 9 - 7 et 11 - 10 et 12

SOLUTIONS

LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID

UNE FAIBLE LUEUR. - Nadia Rupert, la seule femme parmi les suspects, est la coupable. En effet, dans le peu qu'a pu voir Martin, on constate qu'il s'agit d'un personnage vêtu d'une chemise ou d'une blouse ; les mains éclairées faiblement et fermées ne donnent aucune indication ; le visage est invisible. Mais la blouse est boutonnée comme seuls sont boutonnés les vêtements de femmes, c'est-à-dire avec les boutons à gauche et les boutonnières à droite (les vêtements d'hommes portant les boutons à droite et les boutonnières à gauche). En se rappelant ce détail, Martin peut affirmer que Nadia est la voleuse.

LA CARTE A LA SEMAINE. - Comme on le voit dans les premières images du récit, les « cartes à la semaine » pour hommes sont grises, et celles des femmes sont blanches.

En constatant qu'un homme présentait une carte blanche, ID et Astus ont déconvert immédiatement qu'il s'agissait d'un imposteur.

LE MOTO-CROSS. - Avant le départ, on peut observer que la moto de Barraut, heurtant le sol rocailleux, est légèrement emboutie à une aile arrière. Il est bien évident que, pendant la course, Barraut n'a pas pu se livrer à des travaux de carrosserie. Et pourtant, à l'arrivée, la trace du coup a disparu. Il s'agit donc, forcément, d'un autre véhicule.

SONIA ET RANKI. - 1. Il suffit de prendre les initiales des premiers mots et de leur donner leur chiffre dans l'énumération alphabétique. Ainsi : « Ami, dites donc brièvement à » donne : « A-D-D-B-A », ce qui correspond à : 1-4-4-2-1 ; autrement dit : 14-4-21 (14 avril 1921)

2. Sohka indique le chiffre 11 en disant deux fois « allo » dont l'initiale, dans l'alphabet correspond au chiffre 1. Par la suite, il suffit de prendre l'initiale de chacun des mots de l'expression dite deux fois : « Avoir la Rançon Assez Tôt » pour obtenir le nom de la rue : ALRAT.

LE DOSSIER X 128. - 1. A l'entrée, la blessure au bras n'empêche pas Laurier de tenir son attaché-case par la main droite, ce qui indique que celui-ci est léger, donc vide. Il n'en va pas de même à la sortie, où il le tient de sa main gauche. Ce qui indique que l'attaché-case est plus lourd, et il n'a pu le remplir que dans les locaux de la PAT.

2. Volontairement, ID commet une erreur et parle d'un dossier « X-119 ». Or, c'est sans erreur, par la suite, que Laurier cite le dossier « X-128 ». Il ne peut connaître cette exacte désignation que s'il est évidemment le voleur.

MOTS GRILLES

1. Centimes - 2. Bavures - 3. Imprudent - 4. Tête - 5. Ire - 6. Cosmonaute - 7. Tremblements - 8. Ove - 9. Taxidermiste - 10. Mouton - 11. Est - 12. Stère - 13. Ornithorynque - 14. Rotatet - 15. Sphinx - 16. Emêché - 17. Mare - 18. Equerre - 19. Tintamarre - 20. Anerie - 21. Eternuements - 22. Taper - 23. Chats - 24. Miche - 25. Perpendiculaires - 26. Miroir - 27. Moine - 28. Autome (eau, tonne) - 29. Lumière - 30. Automobile - 31. Vêtement - 32. Oblique - 33. Trition - 34. Tresse - 35. Texte - 36. Fleurs - 37. Baudet - 38. Hémisphère - 39. Sterne.

LES DEVINETTES DU RATON LAVEUR

1. Huit moins un reste sept - 2. Les cimes sont blanches sur le ciel - 3. Il est plus que mûr, il est vieux - 4. J'ai poussé la porte - 5. Où sont mes gommes ? Que je gomme ces mots ! - 6. La farine donne le pain - 7. C'est la rue des chercheurs vers les mines à cuivre - 8. Un pavé a cassé ces vitres - 9. J'ai lu un bouquin - 10. Les pages des philosophes sont dures - 11. Mettez vos fleurs dans vos vases - 12. Le dire, c'est bien, le faire, c'est mieux - 13. Les veaux n'ont pas de cornes - 14. Le feu détruit la maison - 15. Un ministre est homme d'Etat.

LA COURSE CONTRE LE SABLIER

DEUX DE TROP - 789 et 825

QUI OU QUOI - La silhouette d'une vache

REPONSES CURIEUSES

1. (Bébé) et E (bouillie) - 2. (Canard) et G (têtards) - 3. (Italien) et F (spaghettis) - 4. (Escargot) et C (salade) - 5. (Travailleur de force) et L steak-frites - 6. (Girafe) et K (feuilles d'arbres) - 7. (Cheval) et A (avoine) - 8. (Chat) et D (poisson) - 9. (Alsacien) et M (choucroute) - 10. (Coureur) et B (noisettes) - 11. (Espagnol) et J (paëlla) - 12. (Suisse) et H (fondue) - 13. (Chinois) et I (riz) -

COMPAS DANS L'ŒIL - Grenade - Coing - Amande - Fraisier

DANS MON PROCHAIN NUMERO ●●●

VOUS RETROUVEREZ

Les mots croisés, les énigmes policières, les histoires drôles, les devinettes du raton laveur que vous avez aimés dans ce numéro.

VOUS DECOUVRIREZ

. 2e JEU CONCOURS AVEC ZYGENE ET FILIPENDULE : « DANS LE DESERT D'ARIZONA »
. LES TRIBELS

. DES JEUX A FABRIQUER EN 10, 60, 120, 180 MINUTES

C'EST OK ! JOK

joker
LOISIRS

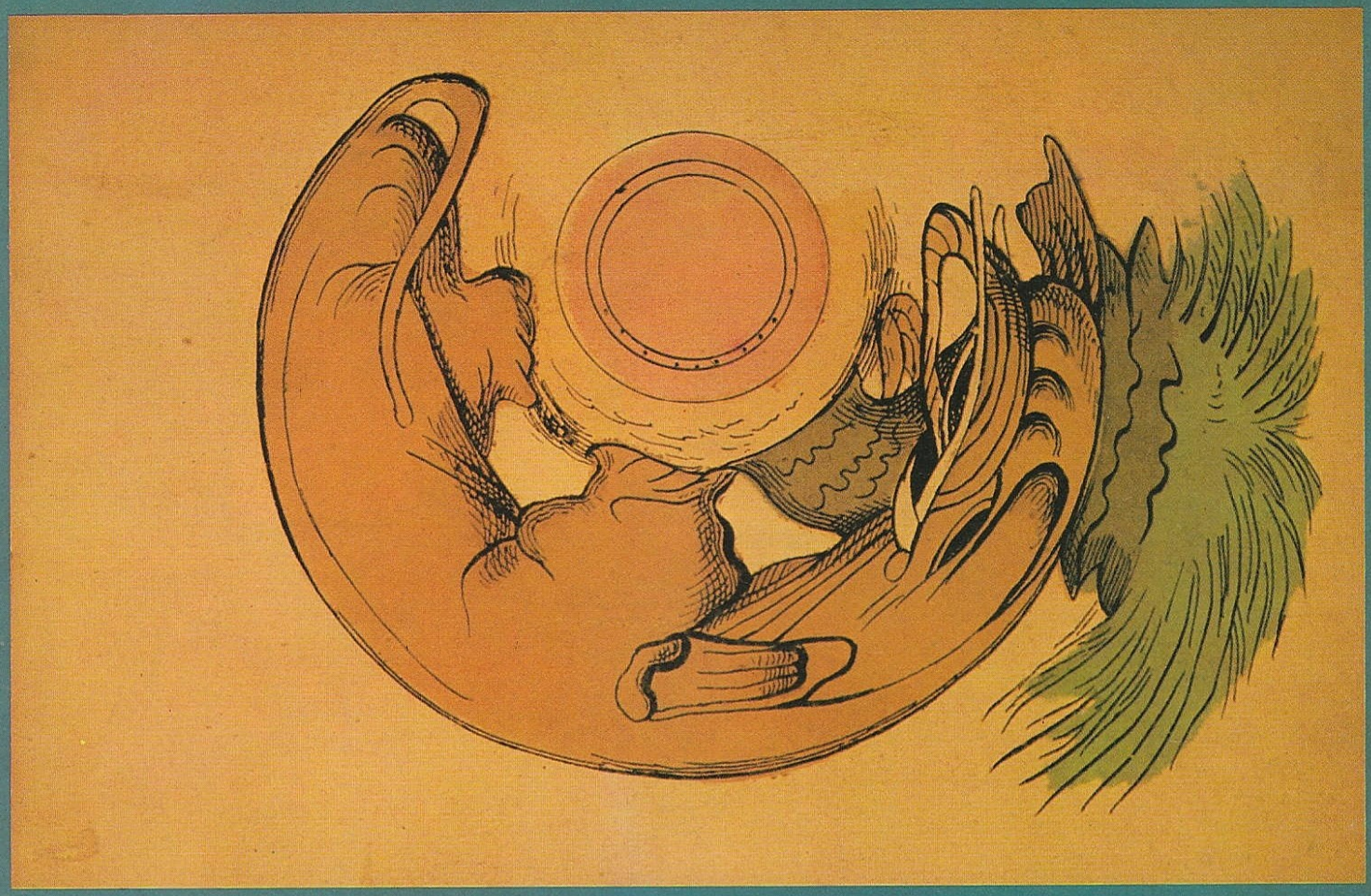
JOUEZ AVEC DES ANAMORPHOSES

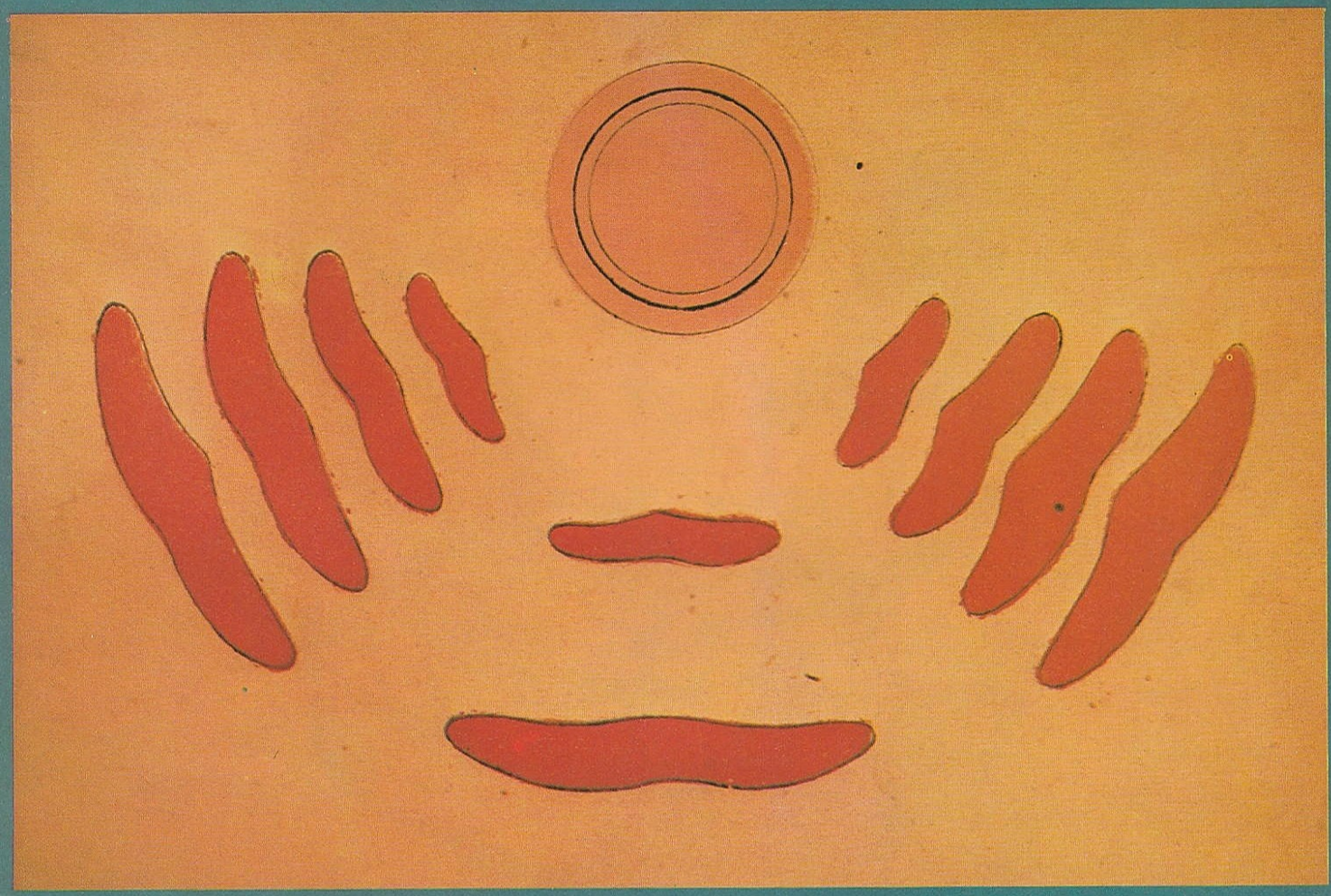
L'anamorphose, selon le Petit Larousse, est un phénomène qui se produit lorsque la grandeur apparente de l'image d'un objet n'est pas la même horizontalement et verticalement. Les représentations que Joker vous propose dans ces pages sont d'authentiques dessins réalisés au XIXe siècle pour amuser nos grands-parents. Mais comment faisaient-ils pour savoir ce qu'ils représentaient exactement ?

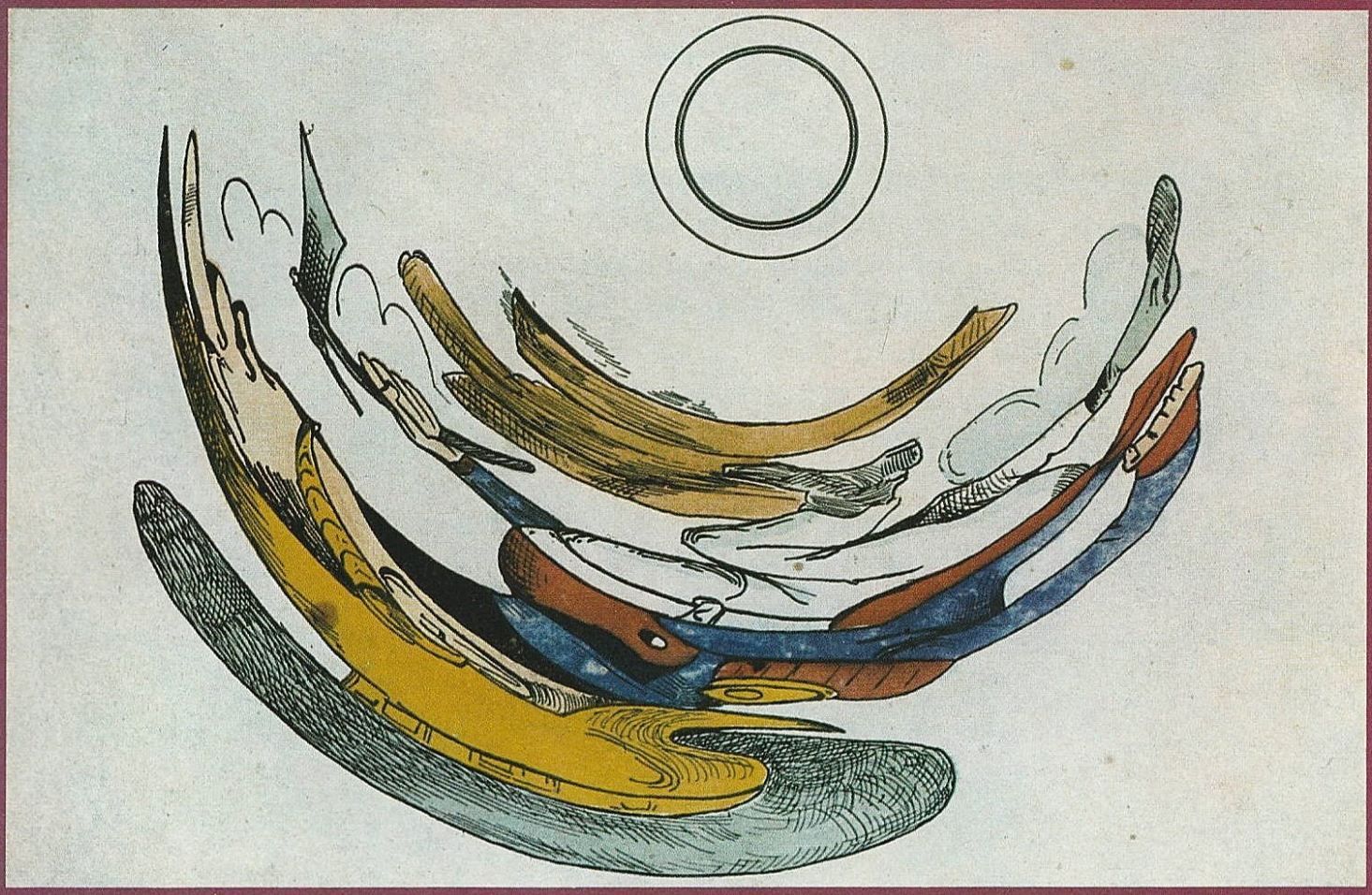
VOICI LE TRUC

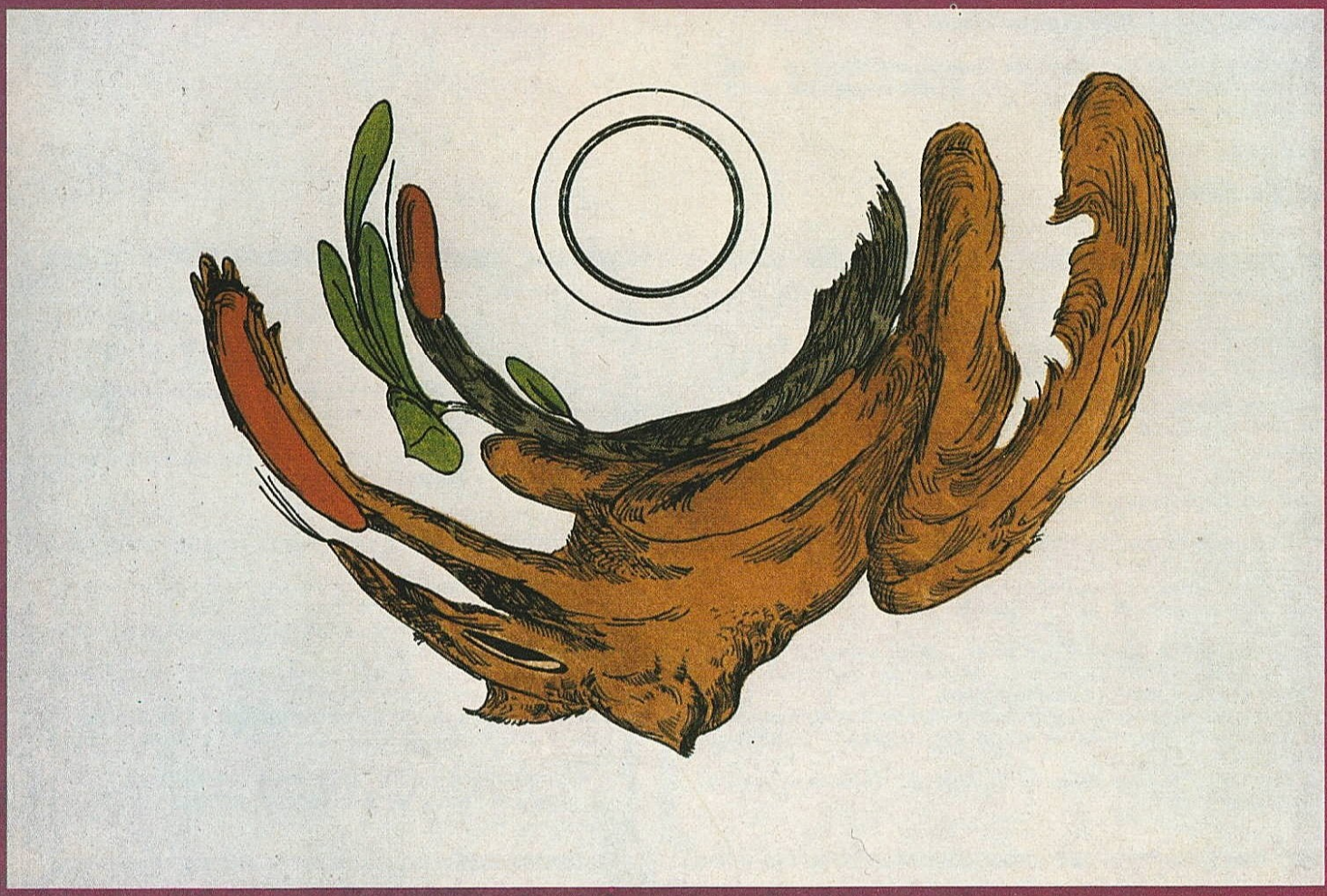
Faites un rouleau avec du papier cellophane doré, au diamètre proposé en haut des anamorphoses et posez-le dans cette réserve. Vous verrez alors dans le reflet du cylindre apparaître le dessin sous sa véritable apparence. Avant de poser le rouleau, amusez-vous à deviner les dessins. Pour certains c'est assez facile, mais pour d'autres... vous serez champion si vous y arrivez !

Idées et Photos J. REMISE.









Marottin, Marottine et les collectionneurs distraits

— Marottine, il faut faire quelque chose.

— Marottin, j'ai une idée. Pour les aider puisqu'ils ne font pas assez attention et qu'ils oublient tout, développons leur esprit d'observation et leur mémoire.

— Pas facile, Marottine.

— Si. Il suffit de jouer...

JEU... POUR SAVOIR SI VOUS ÊTES OBSERVATEUR !

— Trop costaud, a dit Marottin... Ce sont des détails !
— Des détails, a dit Marottine, mais qu'on voit tous les jours...

Pour les départager, à vous de répondre :

a). Dans quel ordre, de haut en bas, se trouvent les trois feux de signalisation aux carrefours ? vert orange rouge
b). Sur les pendules publiques, comment sont écrits les nombres correspondant à : 3 heures ; minuit ; 4 heures ; 9 heures ?
c). Quelle est la couleur des croix des pharmacies ? vert
d). De quel côté est tournée la « Marianne » qui figure sur le timbre courant des postes françaises ?
e). Quels sont les noms des trois chaînes de T.V. françaises ?
f). Comment s'écrit le nom de ton journal : JOKER ou JOCKER ? JOKER
g). Quelle est la date de la loi qui interdit d'afficher sur n'importe quel mur ?

JEU... POUR VOUS RATTRAPER !

— Moi, dit Marottin, j'aurais séché 3 fois sur 4 et pourtant je suis bon collectionneur...

— D'accord, dit Marottine, faisons ton test « dans la vie quotidienne » puisque c'est le tien...

a). Combien y a-t-il de portes et de fenêtres dans votre logement ? 28
b). Sans regarder vos pieds pouvez-vous dire de quelle couleur sont vos chaussettes et souliers actuels ? ou
c). Pouvez-vous citer tous les journaux qui sont achetés dans votre famille ? ou
d). Pensez à trois de vos camarades : de quel côté se trouve leur raie de cheveux ?
e). Comment la porte de votre chambre s'ouvre-t-elle : vers la droite ou vers la gauche ? vers l'intérieur ou vers l'extérieur ?
f). Combien y-a-t-il de rangs dans votre classe ?
g). Quel est l'arbre le plus proche de chez vous ?

TF1-A2-FR3

JEU... à chances égales =

— Bof, dit Marottin, c'est trop compliqué parce que les conditions sont différentes pour chacun.

— D'accord dit Marottine, voici donc un jeu qui met tous les lecteurs a égalité. Il suffit de bien regarder page 81 la photo, d'observer chaque détail, d'essayer de la fixer dans sa mémoire. Puis vous retournez la page que vous lisez pour répondre aux questions.

— Attends... Combien de temps pour regarder ?

— Trois minutes...

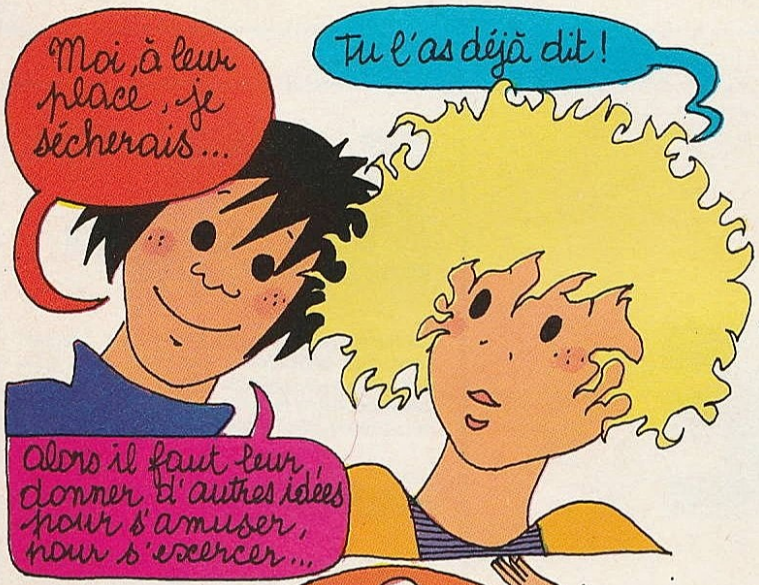
— Allons-y... Courons à la page 81 et retrouvons-nous ici. D'accord !

TROIS MINUTES PLUS TARD...

Marottin et Marottine : Vous avez bien observé ? Alors, pouvez-vous dire...

Combien d'objets dessinés ? 10
Combien de couleurs utilisées ?
Quelles couleurs ? Quels objets ?

Il y avait une carte à jouer. Laquelle ?
Il y avait un dé à jouer. Sur quel chiffre ?
Il y avait un timbre. De quel pays ? France



UN JEU POUR L'OREILLE

A l'heure des informations à la TV, vous écoutez, sans les voir, ceux qui commentent les nouvelles et vous essayez de les identifier. Le jeu se complique lorsque votre « adversaire » change périodiquement de chaîne.

UN JEU POUR LE NEZ

Des bocaux renfermant des plantes aromatiques, ou des papiers frottés d'ail, oignon, naphtaline etc... A chacun d'identifier le nombre de parfums (le même peut repasser plusieurs fois) et leur qualité.

UN JEU POUR LES MAINS

Dans la nuit, qui identifiera le plus d'étoffes - laine, soie, coton, nylon, synthétique etc... - ou le plus d'objets, simplement en les touchant.

UN JEU POUR LA LANGUE

Sel, poivre, oignon, moutarde, sucre... etc... C'est le même procédé que pour le nez et les mains.

SOLUTIONS

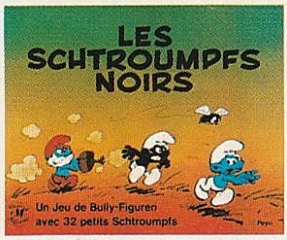
1. a). Rouge, orange, vert. b). III - XII - IIII - IX. c). Verte. d). Gauche. e). TF 1 ; Antenne 2 ; FR 3. f). JOKER. g). 29 juillet 1884.
2. C'est votre affaire : à vous de vérifier !
3. Comme ci-dessus !

Et si vous faites tout cela : **CHAPEAU !**

MAKO TIR RAFALE

Un jeu d'adresse pour deux joueurs. A l'aide d'un lance-jetons chacun doit faire tomber 6 cibles en utilisant le moins de jetons possible. Au début, on se place à 1 m 50 du stand de tir, puis on augmente la difficulté en s'éloignant de plus en plus, et on réussit ou pas ! (Mako)

LES SCHTROUMPFS NOIRS



Se joue à 2, 3 ou 4 personnes. Le but de chaque joueur est d'amener ses 4 schtroumpfs BLEUS au village. Mais il y a la mouche... Et celle-ci, chaque fois qu'elle le peut, transforme les schtroumpfs BLEUS en SCHTROUMPFS NOIRS. Or, les NOIRS ne peuvent entrer au village que s'ils sont redevenus BLEUS. Vous voyez tout de suite l'originalité et l'intérêt de ce jeu... (Bully Figuren - Diffusion Fleurus).

POUR MYSTIFIER Y'A UN TRUC !

Il y a plus d'un truc dans ce livre, il y en a près d'une trentaine ! Vous pourrez, grâce aux schémas explicatifs, les refaire en famille et mystifier pas mal de gens ! (Nathan)

MANUEL DES FARCES ET ATTRAPES

Si vous manquez d'idées, voici un livre qui vous en donnera. Vous vous amuserez à les préparer, mais choisissez bien ceux à qui vous ferez ces farces, car les préparer c'est bien, mais en être la « victimes » c'est différent... (Gallimard - Kinkapou)

LIBRE SERVICE des livres des jeux

POUR « SE CASSER LA TETE » !

JEUX DE L'ESPRIT ET DIVERTISSEMENTS MATHEMATIQUES

Un livre avec 111 problèmes-jeux. Mais ce sont des problèmes difficiles, bien plus difficiles que ceux de Joker. Ils plairont à ceux de votre famille qui aiment vraiment se « casser très fort la tête » (Edit. du Seuil)

JEUX DE QUESTIONS

Ce petit livre convient aux plus jeunes qui pourront à leur mesure répondre à toutes les questions-jeux. (Fleurus Idées - Série 100)

ENCYCLOPEDIE WALT DISNEY

De A à Z, voici les héros créés par Disney : A comme Alice au pays des merveilles, B comme Bambi, C comme Cendrillon, D comme Donald, etc... Avec eux, à chaque page apparaissent les dessinateurs, les musiciens, les écrivains, tous ceux qui nous ont rendu sympathiques des personnages et des animaux. Une documentation précise, des jeux, des dessins animent ce livre-album. (Hachette)

FRA DIAVOLO

Fra Diavolo, fieffé bandit arrête une chaise de poste et ses occupants. Parmi ceux-ci Juliette, 16 ans. Est-elle une princesse ou non ? Fra Diavolo est-il bien le vrai bandit ? Un jeune officier français entre en scène. On ne sait plus qui est vrai, qui est faux, et nous voilà entraînés dans une aventure qui tient de la comédie et du western. On s'amuse bien ! (Hachette - bib. Verte)

BANDES DESSINEES

Que vous aimiez les animaux, les histoires drôles, les romans d'aventure, voici pour vous :

INCROYABLES AVENTURES D'ANIMAUX.- 10 histoires montrant le rôle joué dans l'histoire par des chats, une tigresse, un cochon, un mamouth etc... (Dupuis)

LE LAC DE L'AUTO.- Un épisode mystérieux des aventures des petits hommes (Dupuis)

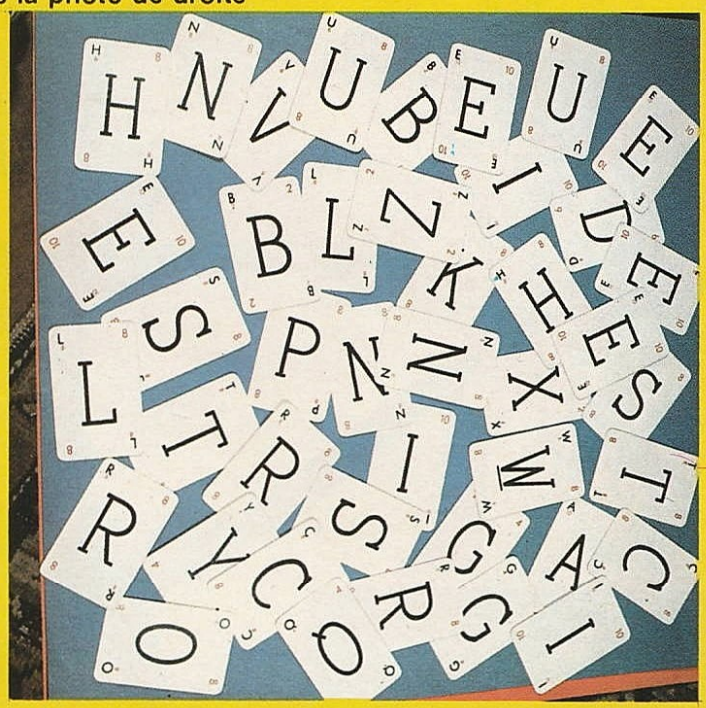
SPAGHETTI (1 et 2). - Les aventures amusantes et comiques de deux Italiens hors de leur pays (Fleurus)

SAFARI POUR ZOMBIS.- Sixième aventure de Alain Chevallier, le coureur automobile (Fleurus)

LES JEUX-TESTS DE MAROTTIN ET MAROTTINE

7 ERREURS

7 erreurs à trouver dans la photo de droite



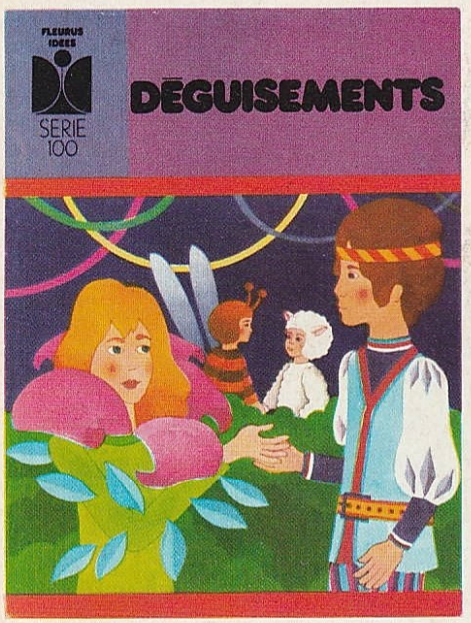
2."A CHANCES ÉGALES"

(voir pages 78-79)

Se déguiser ! Etre une heure ou plus une princesse, un cow-boy, une hôtesse de l'air, un cosmonaute, voire même une rose ou un robot, n'est-ce pas le jeu préféré de tous les enfants, des plus petits aux plus grands ?
Il y a pour cela mille occasions différentes.

DEGUISEMENTS

SERIE 100
Prix : 10,00 F



Vous trouverez dans « DEGUISEMENTS » des idées de costumes les plus variés, des costumes « historiques » aux plus fantaisistes. Pour chacun 3 versions : une réalisation très simple avec les éléments que l'on a « sous la main » - une plus compliquée pour bal costumé - une enfin très soignée pour ceux qui veulent jouer la comédie.

Chez votre libraire ou à défaut : Editions FLEURUS - 31, rue de Fleurus - 75280 PARIS CEDEX 06

JOKER

ADRESSE :
31, rue de Fleurus
75260 PARIS CEDEX 06
TÉLÉPHONE :
548.49.95 et 548.46.02
C.C.P. Fleurus 1223-59 PARIS

ABONNEMENTS
Les abonnements partent du 1er de chaque mois.

FRANCE et EX-COMMUNAUTÉ
1 an : 66 F

SUISSE
1 an : 48 FS

BELGIQUE
1 an : 600 FB

CANADA
1 an : 15 $

OU S'ABONNER ?
FRANCE et EX-COMMUNAUTÉS
FLEURUS, 31, rue de Fleurus
75260 PARIS CEDEX 06
C.C.P. Fleurus 1223-59 Paris.

SUISSE
Tél. 026-2-36-03
FLEURUS - PRESSE
Avenue de la Gare 50
Case Postale 25 - 1920 MARTIGNY
C.C.P. Fleurus-Presse 195705 SION

BELGIQUE
DIPRECA
17, rue de l'Hopital, 6060 GILLY
C.C.P. DIPRECA 1061101

CANADA
André PERRAULT
1700, rue des Cascades,
St HYACINTHE J 2 S 3 J 1
QUÉBEC J2 S3J1

AUTRES PAYS :
FLEURUS - PRESSE INTERNATIONAL
31, rue de Fleurus
75260 PARIS CEDEX 06
C.C.P. Fleurus 1223-59 Paris.

Directeur de la publication :
Michel NORMAND
Comité de Direction :
Pierre JOLLY - Louis GABEN -
David JULIEN - Guy DUPUY -
Janine COLS.
Rédacteur en Chef :
Marie-Madeleine DUBREUIL
Mise en pages :
Odile GANGLOFF
Fabrication :
J.P. GÉREAU
Publicité : Publicat S.A.R.L.
17, boulevard Poissonnière
75002 PARIS
Téléphone : 231.32.84
C.P.B. MARGERIE

Déposé au Ministère de la Justice à la date de mise en vente. Loi n° 49-956 du 16.7.49 sur les publications destinées à la jeunesse.
Imprimé en Italie par Intergrafica Colognо Monzese (Milano).

Changement d'adresse : Joindre la dernière bande adresse et 1,60 F en timbres poste français ou coupon réponse.

Diffusion NMPP
U.N.I.D.E.
9, Rue d'Alexandrie
75002 PARIS
Tél. 508.01.90 Poste 05

LE CHASSE-LETTRES

Voici une grille de 12 mots. Au-dessus, 6 cases blanches que vous remplirez pour former un 13e mot.
Les lettres de ce mot vous les obtiendrez en chassant de la grille toutes les lettres qui n'appartiennent pas à ce 13e mot.

Comment chasser les lettres

Au bout de chaque mot il y a un chiffre. Ce chiffre indique le nombre de lettres qui se trouvent à la même place dans le 13e mot à deviner. Ainsi, dans la grille -ci-dessous :
1re ligne = CANARI - chiffre O. Donc il n'y a aucune lettre à la bonne place. Vous supprimez alors en les barrant, tous les C de la 1re COLONNE VERTICALE, tous les A de la 2e COLONNE VERTICALE, tous les N de la 3e COLONNE VERTICALE etc...
Vous chassez de même les lettres des 11 mots suivants, en tenant bien sûr compte du chiffre marqué en bout de ligne. Chaque fois qu'une lettre est en bonne place, vous l'écrivez dans la case blanche correspondante.

C	A	N	A	R	I	0
C	A	S	T	O	R	0
L	E	Z	A	R	D	0
L	O	U	T	R	E	3
C	I	G	A	L	E	1
C	H	E	V	R	E	1
B	I	S	O	N	S	1
F	R	E	L	O	N	1
L	A	P	I	N	S	2
F	O	U	R	M	I	3
G	I	R	A	F	E	1
T	O	R	T	U	E	2

LE CHASSE-LETTRES

Règle du jeu page 83

P	O	I	G	N	E	2
R	O	U	L	E	R	1
E	N	F	A	N	T	1
S	A	L	A	D	E	2
C	O	C	H	E	R	1
E	R	I	G	E	R	0
T	R	A	I	R	E	2
R	O	C	H	E	S	2
P	A	T	R	I	E	2
T	O	U	T	E	S	0
P	O	L	I	C	E	2
R	O	U	G	E	S	1

P	O	I	R	E	S	2
M	A	I	T	R	E	2
N	I	E	C	E	S	2
P	E	R	C	E	P	1
D	E	P	A	R	T	1
S	O	I	R	E	E	2
R	O	N	D	E	S	0
P	I	N	C	E	S	2
V	I	L	A	I	N	1
B	E	R	C	E	R	0
C	H	E	V	A	L	1
N	O	I	R	E	S	1

M	U	L	E	T	S	1
P	R	I	M	E	S	1
H	O	M	M	E	S	1
T	A	R	D	E	R	0
B	A	N	Q	U	E	1
B	A	I	S	E	R	1
H	O	M	A	R	D	2
P	O	M	M	E	S	0
T	U	T	E	U	R	1
T	E	N	T	E	R	1
T	A	R	T	E	S	1
C	A	N	A	R	D	1

Constant

Imprimé en Italie - Intergrafica Milan - Directeur de la publication: Michel NORMAND - Commission Paritaire n° 56.823